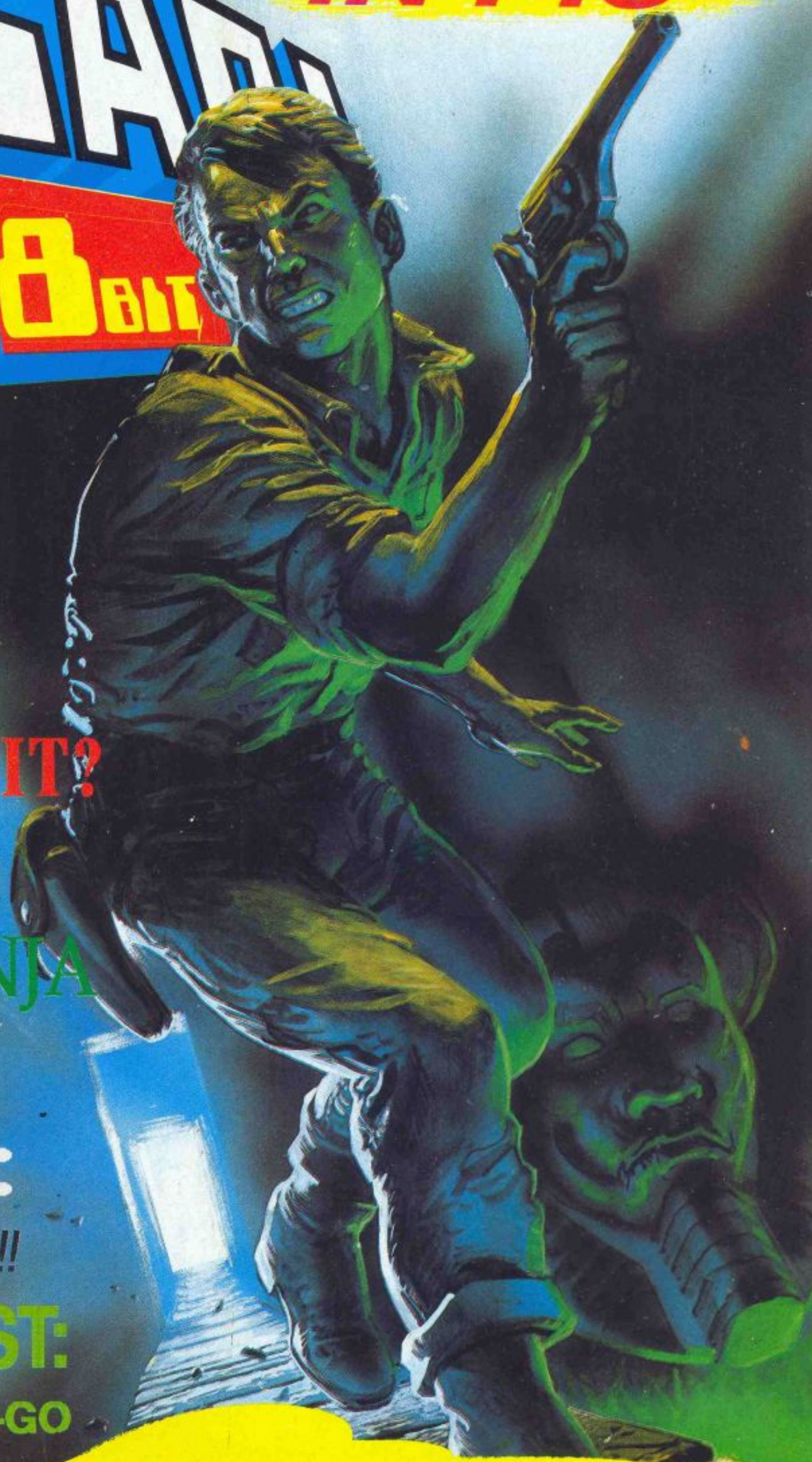
video ZAPP! games 8 BIT
16 PAGINE IN PIU'
Febbraio 1989 - Anno IV N. 31 - Spediz. in Abb. Postale Gruppo III/70
LIRE 4.000
ESCLUSIVA EUROPEA
WHO FRAMED ROGER RABBIT?
TIGER ROAD
DRAGON NINJA
Il fascino dell'Oriente
ATARI ST:
LA SFIDA CONTINUA!!!
JOYSTICK TEST:
Smanettamento a GO-GO
TUTTA LA VERITA' SUGLI 8-BIT !!!
ZAK MCKRACKEN RISOLTO!!!
OLIVER FREY

IT'S YOUR ONLY DEFENCE

IT'S MECHANICAL . .

IT'S BIOLOGICAL .

IT'S BEHIND YOU .

Atari ST screen shot

Commodore screen shot

Available soon on Commodore 64/128 cassette (£9.99) and disk (£14.99), Spectrum (£9.99), Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99) and on Amiga (£24.99).

R-TYPE™
© 1987 IREM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

SOMMARIO

QUELLI DI SEMPRE...

INCONSUETI

UNA VALANGA DI DELUSIONI?

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Fabio Rossi **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Antonello Jannone, Stefano Giorgi, Paolo Cardillo, Massimiliano Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Gordon Houghton, Matthew Evans, Kati Hamza **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1686 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

TANK ATTACK

- Bellissimo gioco di simulazione completo di pannello e di pedine.
- Semplice da giocare, **TUTTO IN ITALIANO.**
- Puoi controllare un'intera divisione di carri armati e autoblindo.
- Possibilità di vedere l'attacco **"DAL VIVO"** sul computer.
- Da 2 a 4 giocatori.

CBM64 cass. **L. 25.000** disco **L. 29.000** AMIGA **L. 39.000**

Disponibile anche per altri formati con programma in inglese

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

EDITORIALE

Anno 4 - Numero 31

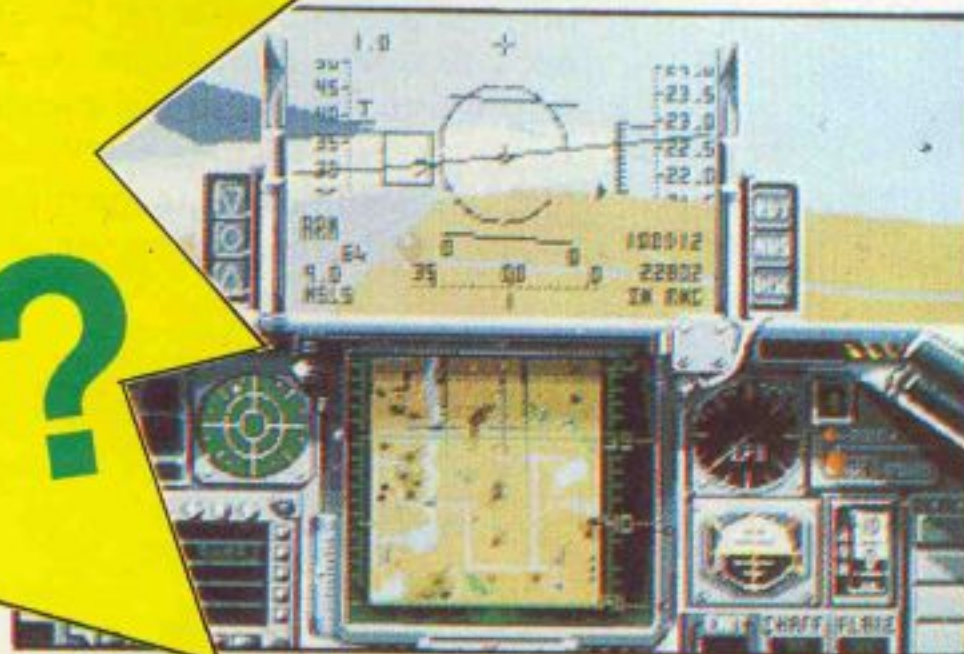
RIFLUSSO

Dopo un numero come il precedente, straripante di Medaglie d'Oro e di Giochi Caldi, ritrovarci di fronte alla produzione software 'post festiva' è stato un vero trauma. Novantasei pagine piene di percentuali basse? La prospettiva ci sconvolgeva non poco, per cui tutta la redazione è stata sottoposta ad una sessione straordinaria di 'brainstorming', con l'imperativo categorico "O Zzap! o Morte!".
I frutti non si sono fatti aspettare, ed anche questo mese possiamo offrirvi una rivista completa, con recensioni esaurienti nelle quali ogni gioco viene, quasi sempre, osservato sotto diversi punti di vista e da diverse persone, in modo da offrire una valutazione globale il più obiettiva possibile. Molti non tarderanno a scoprire il sottile velo di ironia e di demenzialità che attraversa come una corrente ad alta tensione le recensioni di questo mese: è la famosa 'sindrome da riflusso', un fenomeno che colpisce i redattori in periodi poveri di software e nei quali l'esiguo numero di giochi è, dulcis in fundo, qualitativamente deludente.
Ma, come alcuni lettori hanno sottolineato, Zzap! è scritta per dei giovani da altri giovani, e la gioventù ha bisogno di divertirsi: non possiamo parlare di giochi come si parla di problematiche sociali — anche perché per i discorsi seri c'è sempre tempo e spazio, come avrete certamente capito.
Per cui bando alle ciance e... cercate di divertirvi, perché di serio, nei videogiochi, c'è sicuramente poco!

Bonaventura Di Bello

GIOCHI RECENSITI

N.B. Dove è specificata la versione su disco e sono presenti più formati si tratta di quella per C64. Inoltre, le versioni citate possono anche non essere recensite in questo numero, nel qual caso lo sarebbero nel prossimo o nei successivi. I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.

the GAMES machine
A GIORNI
IN EDICOLA
LA RIVISTA
"GIUSTA"
PER I 16-BIT
Tutto
qui...
o ci sarà
dell'altro?
FALCON
F19 STEALTH
FIGHTER
■ ELECTRONIC
ANTIQUES
THUNDER BLADE
AFTERBURNER

Posta

TUTTO ARRIVA PER CHI SA ASPETTARE

Egregia e stimatissima Redazione di ZZAP!, il mio nome è Maurizio de Cesare e vi scrivo dalla ridente città di Trieste. E' la prima volta che vi scrivo anche se avrei voluto farlo già da tempo, ma la solita pigrizia (forse innata, come dice mia madre, ma io non ci credo!) me lo ha impedito. Non mi aspetto perciò che voi pubblichiate questa mia missiva, ma almeno la prendiate in considerazione: d'altronde è giusto dedicare più spazio a chi vi segue di più e da parecchio tempo.
Voglio precisare che ho 23 anni e voglio smentire le dicerie a proposito del fatto che sono solo i ragazzini fra i 12 e i 15 anni a leggere la vostra rivista. Non credo di sentirmi un bambinone per il fatto che vi leggo, anzi la vostra è una rivista che considera il lato ludico dell'elaboratore ed è nondimeno importante; e poi, magari dopo ore di studio è piacevolissimo - ve lo dico per esperienza diretta (sono studente universitario) - leggere qualcosa di divertente e di svago: peccato che Zzap! abbia così poche pagine, ma forse proprio per questo costa così poco: 3500 lire sono una vera pacchia, se si considera che, ad esempio, MC Microcomputer costa ben 6000 lire e la rivista è zeppa di pubblicità, peraltro piuttosto noiosa (sempre i soliti IBM e compatibili e via dicendo).
Quello che mi piacerebbe in ZZAP! è la presenza in una o due pagine di qualche classifica: una che tenga conto delle vendite globali di un programma e una che tenga conto delle preferenze dei lettori (tramite referendum mensili, magari a premi, per la solita faccenda della pigrizia...). La prima potrebbe essere stilata in base alle vendite della Lago Snc - e a proposito della Lago, devo ringraziare la telefonista che ogni giorno dalle 14,30 alle 18,30 ci fornisce gentilmente e pazientemente tutte le notizie che ci interessano sulla disponibilità di programmi e/o accessori per computer.
Comunque tengo a precisare che le suddette classifiche dovrebbero stare in una o al massimo due pagine, per non togliere spazio alle altre rubriche, certamente più importanti - d'altronde al giorno d'oggi ogni rivista che si rispetti ha al suo attivo (!) almeno una classifica.
Finita la parentesi pubblicitaria (!) voglio ora congratularmi con voi per il nuovo look della rivista, che mi è apparsa migliorata rispetto all'altr'anno. Sono felice che consideriate nelle recensioni, oltre al Commodore 64, Spectrum e Atari anche il mio amatissimo Amstrad CPC.
Nonostante l'amaro periodo che ha contraddistinto la diffusione di questo elaboratore in Italia (e solo qui!) da 3 anni a questa parte, ora le cose si stanno muovendo e l'Amstrad CPC sono già parecchi e lo saranno ancora di più dopo Natale (avete notato la pubblicità?).
Naturalmente non è giusto che vengano messi da parte gli altri computer meno diffusi, vedi MSX (uno standard che aveva parecchie possibilità di successo in Europa, ma è stato battuto dai suoi compagni più vecchi, lo Spectrum e il C64, e - nel Regno Unito, oltre alla Spagna, Francia, Germania... - l'Amstrad CPC), C16, C+4, Atari XE, ZX 81 (eh, eh, eh!)..
Su Zzap! desidererei inoltre che ci fosse una rubrica dedicata ai wargame e ai giochi di ruolo, anche se preferisco di gran lunga i primi.Difficilmente recensite un wargame e se lo fate è solo per il C64 oppure lo Spectrum. Capisco però che recensite quello che le software house (o chi per loro) vi mandano, cioè del materiale determinato e non c'e' possibilità di scelta Gradevole sarebbe uno spazio dedicato pure alle numerose compilation presenti almeno sul mercato estero (purtroppo poche sono quelle disponibili in Italia, figuriamoci per l'Amstrad!).
Gradevole anche la nuova rubrica 'The Word'. Preferirei che venisse sostituito da qualcos'altro di più interessante qualsiasi riferimento alla rivista sorella di Zzap!, 'The Games Machine'. Nel numero di Novembre credo che quelle tre pagine siano state sprecate: se uno possiede un computer a 16 bit compera The Games Machine, non vi pare? D'altronde la suddetta rivista non ha bisogno di pubblicità perché è ormai già piuttosto nota.
L'editoriale dovrebbe essere più lungo e con un tema ben preciso. Giusto, invece, è lo spazio dedicato alla rubrica 'Posta'.
Ottima l'iniziativa apparsa sul numero di Ottobre di pubblicare l'elenco di tutti i trucchi in un mega elenco, anche se sarebbe stata più gradita sul numero di Dicembre. Questi sono 'optional' che si concedono molte riviste (vedi MC) e che si dimostrano utilissimi per il lettore.
Interessante per i possessori di Commodore 64 la rubrica riguardante il S.E.U.C.K., ma non per gli altri dato che il programma in questione non è disponibile per gli altri formati (purtroppo, sigh!). L'Amstrad avrebbe però il LASER BASIC: è possibile spedirvi un gioco realizzato con questo programma?
Riguardo alla rubrica 'Adventure', a quando una recensione del recentissimo programma della Melbourne House 'War In The Middle Earth' basato sul terzo libro della nota trilogia Tolkeniana?
Desidererei soprattutto una recensione per tutti i formati disponibili per gli otto bit (incluso l'Amstrad se possibile!).
Ho visto che la rubrica si assottiglia sempre più: vi interesserebbe una mappa completa dell'avventura 'Lord Of The Rings' prima e seconda parte, da me disegnata in bianco e nero? Se sì, fatemelo sapere prima di dedicarmi a ridisegnarla un po' meglio.
Gradirei infine che Zzap! avesse più pagine di quelle attuali (non bastano per un mese), anche ad un prezzo superiore (4000 o 4500 lire), intorno al centinaio almeno, con la stessa percentuale di pubblicità s'intende, o di poco superiore.
Concludo questa mia missiva facendovi i classici complimenti e augurandovi felici, ma soprattutto tranquille festività di fine anno, sperando che la mia lettera sia presa in considerazione e magari anche pubblicata.
Sinceramente vostro, <u>Maurizio De Cesare</u> - Trieste

Carissimo Maurizio, rispondere passo passo alla tua lunga (anche se simpatica e, soprattutto, leggibilissima) missiva richiederebbe il resto dello spazio a disposizione per la posta di questo numero. Comunque, come avrai sicuramente notato intanto che la tua lettera giungeva nei nostri uffici e veniva pubblicata, moltissime tue speranze si sono avverate, e posso anche garantirti che War In Middle Earth verrà recensito sul prossimo numero (non abbiamo fatto in tempo per questo). Per quanto riguarda il gioco realizzato col Laser Basic spediscilo pure: ci farebbe piacere vedere qualche videogame 'fatto in casa' da un utente Amstrad. Ah, grazie per gli auguri anche se in ritardo. Infine, spedisci pure la mappa, ma solo in bianco e nero e chiara (prendi spunto, per la struttura, da quelle già pubblicate di Frankenstein e Mindfighter).

LACRIME NAPULITANE

Spettabile redazione di Zzap!
Chi vi scrive è un ragazzo napoletano di quindici anni, che compra il vostro rotocalco di videogiochi da più di un anno e lo trova molto simpatico e professionale (basta con 'sti complimenti!). Questa mia missiva spazierà su vari fronti, tutti tratti dagli argomenti trattati sulle pagine della posta e prese dalle lettere dei vostri "intelligenti, arguti, simpatici e umani lettori" (beh, non tutti, considerando che vi scrivo per la trecentomilionesima volta senza risposta, ma son pur sempre un genio!). Essendo andato in viaggio di piacere (o quasi!) in Inghilterra (il quasi si spiega dal fatto che il cibo è una ciofeca), ho potuto comprare due numeri della vostra rivista inglese.
Il numero di stronzate che si contano in quei due numeri non si possono trovare neanche in tremilacinquecento puntate di Fantastico. Erano sì 116 pagine, ma una ventina (se non di più) sono occupate da pubblicità che evidenziano l'astinenza da rapporti sessuali da parte degli inglesi (vedere la pubblicità di Psycho Pigs UXB e quella di Barbarian II, e capirete ciò che intendo) e un'altra decina da concorsi legati ai videogiochi (es: DARK SIDE o ROAD BLASTERS) o da articoli cretini (di pazzoidi come Mel croucher — la minuscola per il cognome è stata battuta non per errore, ma per evidenziare il carattere di bestia di 'sto stronzo, o di ricordi di passati numeri) e un'altra decina di pagine da offerte del tipo: dammi tre miliardi (di sterline, naturalmente) e io ti farò spedire il bellissimo gioco ZAPPANDO E RIDENDO, con in omaggio la canzone del grandissimo (stronzo, of course) Mario Merola: O ZAPPATORE NUN SI SCORDA A MAMMA. Ragazzi, svegliatevi: questo è un giornale da criticare, non la stupenda versione italiana. Tutto, e dicendo tutto intendo tutto, di zzapò (alla francese - ah, ah! che battuta! no, come non detto, va beh, buonc... non da la mano, buonas non da il piede) italiano è leggibile è interessante. Qualche difetto ci sta: la mancanza di alcune recensioni di giochi, che poi leggi nella pagina dei trucchi con aggettivi di commiserazione o di esaltazione, e, non conoscendo assolutamente il gioco, rimani come un merluzzo pescato da un peschereccio di Mazzara del Vallo, o la cattiva qualità di alcune recensioni (non le cito perché sennò dovrei scrivere un libro dal titolo DE ZAPPIS STRUNZATE, in omaggio all'interessantissimo Latino). Ma questo è un difetto che ci è sempre stato, vedi COBRA, MIAMI VICE e; più recentemente, BARBARIAN II, grandissima cagata (oops, ho citato dei giochi; va bene, mi suiciderò: BUM... ... Credevate che fossi morto, vero, ma sono ancora qui: solo che mi è caduta la macchina da scrivere). E poi gli inglesi credono di essere anti pirata e lo sono più di noi. Esempio: GREAT GIANA SISTERS, KATAKIS, ovverossia piraterie quasi legali; per fortuna che c'è Zzap! italiano a difendere noi poveri giocatori. E poi il discorso delle bustarelle fatelo a Zzap! inglese, con il suo HAWKEYE e con tutti gli altri giochi Thalamus. Ultime due cose:
I) Ho chiamato la vostra redazione 99999989 volte e mi risponde sempre la simpaticissima segreteria telefonica, che mi incita a lasciare un messaggio. Così ho lasciato dei suggerimenti (guarda caso, su JACK THE RIPPER che poi sono gli stessi di Alessandro Pace di Roma, e su IMPOSSIBLE MISSION 2) che non sono mai stati pubblicati. E' una presa in giro per i lettori pubblicare il numero di telefono e fingere di non sentire il telefono o di ascoltare i messaggi sulla segreteria.
2) EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER ha i calci di punizione e di rigore?
QUESTO E' TUTTO, arrivederci
<u>Attilio Spirito</u> - Napoli
P.S. Per favore almeno un pezzetto di questa lettera pubblicatelo; ho speso sei miliardi tra telefonate e francobolli e non ho mai avuto 'sta soddisfazione!

Jamme, jamme, jamme jamme ja! Funiculì funiculaaaa, jamme jamme ja, funiculì funicula!
Finita la parentesi musicale dedicata alla tua splendida città, non possiamo che dirti GRAZIE! GRAZIE! GRAZIE! GRAZIE! GRAZIE! per averci difeso e per aver aperto gli occhi a tutti quelli (ormai tre o quattro persone, o anche meno) che continuavano ad accusarci di 'tradurre' la rivista di cui paghiamo i diritti (pensandoci bene, che diavolo continuiamo a pagarli a fare ancora?). Per Hemlyn Hughes: sì, ce li ha!!!
Chiediamo scusa a te e a tutti coloro che hanno utilizzato la 'segreteria': come ci siamo accorti solo dopo essere ritornati dalle vacanze, non si trattava della segreteria telefonica, bensì del nostro Direttore Esecutivo che, essendo rimasto a Milano per occuparsi del numero di Settembre, era stato colto da una strana forma di esaurimento nervoso, e passava molte ore col telefono in mano convinto di essere una segreteria e ripetendo sempre la stessa frase ("Risponde il numero... etc.). Comunque non disperate per i messaggi che avete lasciato: abbiamo ingaggiato un ipnotista che da alcune settimane lo fa cadere in trance e gli fa ripetere i messaggi prendendo poi nota... è solo questione di tempo).

POSTA COSTRUTTIVA

Spett. redazione di ZZAP !
Questa è la prima volta che vi scrivo. L'ho fatto non per vedere il mio nome pubblicato ma per necessità. E' ora di finirla! Metà della posta è invasa da esaltati che scrivono "W questo" "W quello". La posta deve essere costruttiva, utile, con quel pizzico di umorismo che non guasta. Le polemiche vanno benissimo, le contropolemiche anche, ma ora il dialogo fra i lettori si sta trasformando in una presa di posizione pura e semplice. Ma vi pare logico sprecare "ben" tre colonne di posta per far sapere che ci sono dei sostenitori del "filosofo" ? A chi interessa ? Al filosofo ? Bene, che gli chiedano l'indirizzo e gli scrivano a casa. Chi scrive esponendo problemi, denunciando lacune, inviando consigli è un benemerito della posta, ma lettere del tipo "W me", "W lui", "W noi" vanno bene solo come volantini elettorali.
Concludendo vorrei dire la mia sulla pirateria. Sono d'accordo con voi: i pirati sono degli sfruttatori del lavoro altrui, sono delle persone meschine, delle sanguisughe, ma.....anch'io sono un pirata. Ricevo giochi, li copio, li distribuisco ad altri (anche se si tratta solo di amici). Ma chi me lo fa fare di spendere L. 18.000 o più per un gioco, quando posso averlo gratis o a poco prezzo? Che volete farci, il mio cuore è con voi ma il mio portafogli è con i pirati. Vorrei dirvi altre cose, ma vedo che la lettera è già abbastanza lunga, perciò vi riscriverò. Con l'aumento di L. 500 mi avete rovinato, ma non vi abbandonerò perché siete grandi.
W ZZap ! W L'ITALIA !
Fabrizio Venturi (URI) - Muggia- TS
P.S. Vorrei far rilevare che il secondo P.S. si scrive P.P.S., e non P.S.S.
P.P.S. Non mi avrete fatto sprecare carta e inchiostro per niente; e vi avverto che se non pubblicherete vi scatenerò contro Folgo, un mio compagno di classe che non ha niente da invidiare ad Alien (volete vedere una foto ?)
P.P.P.S. scherzavo!

Amico mio, quello che ci scrivete, noi pubblichiamo. Volete la posta costruttiva? Scrivete lettere costruttive. Ci dispiace per le 500 lire: il nostro editore ti manda a dire di non prendertela, perché il suo cuore è con voi ma il suo portafoglio è con l'edicolante... AH, AH, AH, AH!!!

THALAMUS... E PORTAFOGLI

Caro Zzap!
Come stai? Non troppo bene mi pare!
Ti scrivo per la prima volta (infatti leggo Zzap! soltanto dal numero 26), anche se sono riuscito a reperire qualche numero arretrato in quanto particolarmente interessato alle polemiche aperte dai lettori, ed in particolare da Matteo Bittanti, che mi sembra sia diventato il protagonista incontrastrato della rubrica dedicata alla posta visto che si (s)parla sempre di lui! Io ho 17 anni e possiedo il più grande insuccesso commerciale degli ultimi anni (frase molto famosa) il C128.
Avevo quasi perso la voglia di avere a che fare col computer quando improvvisamente è arrivato un fulmine a ciel sereno...Zzap! Ho potuto così in poco tempo conoscere le novità software più interessanti. A parte le recensioni penso che la posta sia una delle rubriche più interessanti della vostra rivista, e che vi distingue da tutte le altre (provate a leggere la posta di riviste come Motociclismo o Quattroruote e simili, niente di + noioso!).
E già, in nessun'altra rivista nasce una lotta fra i lettori, o fra lettori e redattori (è proprio un peccato che non possano risponderel).
Sono rimasto molto deluso della rivista quando ho letto la recensione di ARMALYTE. Che vuol dire che HAWKEYE fa schifo? Dopo che lo avete osannato con ben 3 pagine di recensione ed una medaglia d'oro! Allora che si fa con i giochi della Thalamus? Di quanto dobbiamo ridurre il punteggio che gli date? Allora se la Thalamus fa un gioco davvero bello quanto gli date? 150? Mi pare poi che abbiate un po' esagerato a criticare in questo modo KATAKIS, si è vero non è originale, non è qualcosa di nuovo, ma se dovessimo cercare solo giochi originali staremo ancora giocando a DEFENDER!! Allora perché non ve la prendete anche con R-TYPE, anche lui è una copia no?
Comunque a tutti voi appassionati dello shoot'em up provate in ogni modo a procurarvi KATAKIS because it's simply incredible! Poi volevo dire la mia sul SEUCK: non parte. Il mio 128 dovrebbe essere uno dei modelli nuovi (quando premo il CAPS/LOCK cambia il formato dei caratteri), ma non riesco completamente a farlo partire. Volevo poi chiedervi di risolvermi un grosso problema: come diavolo si fa a salvare sul disco una partita non ancora conclusa ad Impossible Mission 2? Avrete proprio capito che l'ho preso pirata. Si avete ragione, non è giusto, non lo sarà mai, ma sarà sempre così. Ciò non vuol dire che non compro giochi originali, quando il programma mi interessa particolarmente lo compro originale (e così volevo fare con Impossible Mission 2 ma non l'ho trovato da nessuna parte), passo e chiudo!
Auguri di Buon Natale, e saluti a tutti!!
P.S. Continuate con le TIPS (che non funzionano sui giochi piratati).
Ciao!

Caro [riempire con un nome a piacere], il problema dei giochi Thalamus è molto pesante (quasi quanto il nostro DE), e stiamo preparando una TaCoViTh (Tabella Di Conversione Delle Pagelle Per Videogames Thalamus) da utilizzare nei prossimi numeri. Lo sapevi che quelli della Rainbow Arts (gli autori di Katakis) sono gli stessi che hanno realizzato la conversione di R-Type? (Ho detto conversione, non clone... understand?) Forse adesso avrai capito perché ci sono state delle noie legali, anche se Katakis sta per risorgere a nuova vita. Il SEUCK resterà ormai un eterno enigma... come il 128, del resto...
P.S. Scusaci, ma non possiamo aiutarti con Impossible Mission 2: anche la nostra copia è pirata... AH, AH, AH, AH!

COME BELLA L'AVVENTURA

Genova, 27/12/1988
Amatissima Redazione, vi seguo dal numero 1 e non vi ho mai scritto se non per chiedere aiuto nella sezione Adventure. Non voglio entrare nella solita polemica "amo le Adventure per cui pubblicate solo recensioni di Adventure" che oltre ad essere meramente campanilista puzza anche di infantilismo, ma voglio puntare l'attenzione su di un fatto: quando per eccesso di materiale da pubblicare c'e' la necessità di tagliare qualcosa, chi ne subisce le conseguenze è la rubrica del duo "Mago/Arlecchino" e non tirino fuori, ve ne prego, scuse come quella della "bassa produzione in questo campo dei videogames". Sono puerili. Inoltre, ammesso e non concesso che sia vero, avete sicuramente mappe e soluzioni da pubblicare, per aiutare i "bisognosi". Quello che voglio dire, in definitiva, è che noi "avventurieri" crediamo di avere diritto ad una maggior considerazione da parte vostra, e crediamo di avere diritto di veder pubblicate almeno un paio di pagine sulla 70ina (o giù di lì) che avete a disposizione. Tanto più che molti dei giochi delle pagine centro/finali sono delle emerite stro....zzinate, per non parlare delle recensioni dei remake e delle raccolte, che non sono altro se non minestre riscaldate; in conclusione, poche pagine sempre. Non è pretendere la luna, mi sembra. Chiudendo vi faccio i complimenti di rito, ed un invito a continuare così. Siete grandi.
Zambonini Sergio - GENOVA.

Ti basta lo spazio avventure di questo mese? Ma è possibile che per una volta sola che manca una rubrica scatenate un INFERNO????? Datevi una calmata, corpo di mille Caporedattori Mascherati!!!

DELIRIUM TREMENS

Roma, 9/12/1988 ORE 22:49
Io, Dario Altobelli, ho in mano la vostra rivista n°29.
Il mio giudizio: fa schifo ai porci.
Dico, spendo 4.000 lire e non trovo nemmeno la recensione di Double Dragon, Afterburner, Batman e titoli di Natale?
L'impaginazione non è delle migliori, il disegno di copertina non è dei migliori. Ci sono recensioni mediocri di giochi mediocri. Si salva solo la Posta (e Maniac Mansion 2).
State peggiorando, non siete tempestivi con le recensioni. Copiate molto e tutto da Zzap! inglese. Manca l'Avventura.
GIUDIZIO GLOBALE: UGH CHE SCHIFO!
Ci sono consigli (pochi) e POKE (praticamente 0) per giochi vecchi e datati: perché non ne avete messe anche per PAC MAN e Space Invaders? C'è di nuovo la soluzione di Maniac Mansion: che PALLE! NOI SIAMO TUTTI STUPIDI?
Certo che ci sono 96 pagine, 20 sono di pubblicità.
Bella forza, è cacca! Dove sono quei bastardelli di Rockford e Thingie? Spero che siano morti! AH! AH!
Inoltre c'è un articolo sul confronto fra l'Amiga (splendido) e l'atari (no comment!), ma che centra con l'8-bit?
BOH! E' tutto lardo che cola! (Questo fa schifo però!).
Alla fine vado a scoprire che l'Amstrad è migliore del C64, roba da pazzi. Come sono pazzi i possessori di fallimenti tecnologici come Atari 800, MSX (1, 2, 3, non c'è differenza), Olivetti Prodest, e via dicendo. Ma chi ve lo fa fare di avere ancora ste schifezze sottosviluppati

tecnologici, senza rancore!
E poi finiamola con le polemiche tanto è riconosciuto anche dalle formiche quanto dal Signore (sempre sia lodato!) che l'Amiga è il THE BEST.
Quindi io vi lascio facendovi meditare sulle vostre misfatte e disfatte, ricordandovi che nessuno è perfetto (a parte me e Lui) e che si può rimediare agli sbagli commessi.
Dario Altobelli - ROMA
P.S. Non ce l'ho con nessuno!
P.P.S. TANTO SONO IL MIGLIORE (DOPO LUI)
P.P.S.S. W L'AMIGA
P.P.P.S.S. Il mio nome, universalmente riconosciuto è... THE BOY (non ce l'abbiate a male con me)
P.P.P.P.S.S..S. Non fate leggere questa lettera a ILLO, perché ILLO ha fatto appelloso, O NO?

No comment.

SFUGGITA ALLA CENSURA

Caro lurido e sporco Zzap,
per me sei diventato carta da culo da quando non fai recensioni per il mio amatissimo computer (un Commodore Vic 20). Questo tuo modo di fare ha scatenato il mio club che si chiama "Gli sfigati del VIC 20". Sono sicuro che il mio computer è superiore all'Atari ST (che per me è un fallimento commerciale come il C128, e perfino all'AMiga (WOW) per non dimenticare l'Archimedes.
La mia è una vera e propria minaccia: se non pubblicherete la mia lettera carico Rambo e dico a Stallone di venire in redazione a spaccare tutto (anche voi, cari redattori e recensori dei miei stivali): la vostra sarebbe una sufficiente rivista facendo solo recensioni per il Vic 20, C16 e +4.
Poi volevo dirvi di abbassare il prezzo a 100 lire (3500 mi sembrano troppe).Inoltre vorrei imporvi di spedirmi i vostri scarti di giochi per il VIC 20.
Mi chiamano anche il Filosofo 2, il nostro motto è "Aria Fritta+2 giri di valzer=martello nel cervello"
Il Filosofo 2 ovvero (Ho dovuto far scrivere la mia lettera ad un amico perché sono ANALFABETA DALLA NASCITA).
Spectrum merda
Abbasso Ataristi (atariani che hanno un ST)
Zzap pezzente
Atari ST stai bene nel WC
Atari ST=STupido
Per molto tempo non sentirete più parlare di me
Addio!!!!!!!!
Generali Paolo - Via Larga, 5 - 40010 Calcara (BO)

AH, AH, AH! OH, OH, OH! Aspettate un attimo, aspettate che mi riprenda dalla crisi di risate... questa è la cosa più comica che mi sia mai capitata preparando la posta... non ci crederete mai: il mittente di questa seconda lettera (?) aveva cancellato col 'bianchetto' l'indirizzo, senza accorgersi che controluce questo si leggeva benissimo! AH, AH, AH! Spero solo che i suoi genitori la leggano... HI, HI, HI!!!

TANTO RUMORE PER NULLA

Carissima redazione di Zzap! (carissima? mah...), vi scrivo per la seconda volta, dispiaciuto per la mancata pubblicazione della precedente lettera (che probabilmente non avete nemmeno letto); ma via, e chi se ne frega. Mi ero dimenticato che voi pubblicate solo le lettere di chi è entrato nel mito della vostra rivista, o vi scrive più di trenta lettere al mese, o si spaccia per il figlio di Reagan o per l'amico del cugino dello zio del Filosofo (questa poi!). Oh, scusate, forse mi sono lasciato trasportare un po'! Comunque, fossi in voi, eviterei di pubblicare lettere come l'ultima del n. 29 (pazzesca ed eretica). Si, vabbe' (si scrive così?), la posta deve essere sempre allegra e a me piace l'idea della botta e risposta da un numero ad all'altro (pensate che passato una notte in bianco perché non sapevo se il Filosofo avesse fratelli o no), ma via, non si arrivi a questi livelli! (Stesso discorso per gli adulatori incalliti che si credono pure poeti). Non vi ho scritto per dire che fate recensioni sballate, che mi siete antipatici e che c'e' più pubblicità che recensioni nella vostra rivista, perché sarebbero argomenti troppo banali (dunque finitela di trattarli ancora). Io vi stimo molto (il mio cane mi dice che questo non è vero, ma è solo un modo per farmi pubblicare la missiva) e vi ringrazio perché finalmente avete messo la Hit-Parade (cos'e' vi siete salvati da un attentato di un fanatico delle classifiche e vi siete convertiti?)
Bellissima anche la copertina (cosa mai detta) ma a me piacciono molto quei disegni; piuttosto, evitate di farle a casino, come quella del numero 28. Sul prezzo non ho nulla da dire (il mio cane invece che è un prezzo pauroso e lo era di già quello precedente, ma lui è un poveraccio). Non ho altro da dire e ringraziatemi se sta volta i complimenti sono più delle critiche (però non montatevi la cpu, ops la testa).
P.S. E BASTA CON LA PIRATERIA, MI SONO ROTTO LE PALLE (e quando ce vo, ce vo): questi argomenti-mattone, lasciateli ad altre riviste (....)
P.P.S. A morte gli anti-polemici, esaltati e ipocriti pacifisti, che scatenano più degli altri la guerra.
P.P.P.S. Sono un sessantaquattrista (o sessantaquattraro, boh?) da sei anni e me vanto!!!!!! (per favore se non dovreste pubblicare questa lettera, menzionate almeno l'ultimo punto esclamativo, grazie).
Tanti auguri di Natale e, dato che ci sono, di Pasqua e di compleanno.
JOHNATAN (alias Alberto Pambira) e (senza accento) cane - CAGLIARI

Sì, ma perché hai scritto?

MSX: DUE CASI A CONFRONTO

Cara redazione di Zzap!
sono un lettore che acquista la vostra rivista da due mesi, e già ha preso la voglia di scrivervi, purtroppo per motivi di protesta. Posseggo un MSX 1 (smettetela di ridere ,per favore!), una macchina perfetta, con molti giochi perfetti periferiche, basic perfetto. Riguardo alla seconda cosa perfetta (i giochi), questi sono perfetti ma, nello stesso tempo, anche piuttosto pochini; quelli però che voi re-

Posta

censite sono ancora meno e ciò provoca in me una rabbia enorme (motivo della protesta).
Quando ho acquistato questo computer, dovetti subire gli scherni dei miei amici commodoriani, che lo ritenevano un computer arretrato a causa della scarsezza dei giochi. Si rimangiarono la parola quando li legai davanti al mio monitor e li costrinsi ad osservare i miei giochi più belli.Tornando al discorso di prima, volevi chiedervi: PERCHE' ACCIDENTI
RECENSITE UNA MEDIA DI 25 GIOCHI PER C64 E CIRCA 3 GIOCHI PER MSX??? in più, non solo sono pochi MA LA MAGGIOR PARTE, A DISPETTO DEL VOSTRO VOTO LARGO, SONO DELLE VERE SCHIFEZZE!!!!
Esempio: ho tra le mani il numero 29, lo apro a pag.7, nel rettangolino giallo vedo, per MSX : Choro Q; Front Line; Mad Mix C.; Xyzolog.Analizzandoli, Front Line e Xyzolog sono, per esperienza personale, assolutamente infantili.
Ora, questa carenza delle vostre recensioni, porta ad una cattiva conseguenza: cosa fa, un povero proprietario MSX 1, di fronte ad una rivista che recensisce massimo quattro giochi. (tra l'altro brutti) per il suo computer? Uno che abita a circa un'ora di bicicletta dal negozio Soft-Center più vicino? Di certo non compra The Games Machine, che di recensioni ne fa ancora meno. Non sapete cosa rispondere eh ?
Ve lo dico io: si rivolge al software PIRATA. Premetto che, quando compravo le cassette in edicola, non sapevo neanche di acquistare giochi piratati (in effetti mi pareva strano di trovare giochi della KONAMI insieme ad accozzaglie di schifezze). Ora vi chiedo di non condannare in anticipo: appena trovo un po' di tempo io salto subito sulla bici e sopporto veramente e volentieri un'ora di pedalate per un gioco. Attualmente ne possiedo circa un'ottantina, tra cui: Trantor, The Games-Winter Edition, Basket Master, Front Line, Xyzolog, Olimpiadi 1 e 2, una stupenda simulazione di boxe (probabilmente della Konami), Goonies, Football Manager, il Tennis della Konami (capita sempre di mezzo, questa ditta), Indiana Jones, King's Valley 2, Konami's Soccer.
Se ci tenete a saperlo, solo i primi tre sono originali, gli altri sono tutti stati rinvenuti in cassette dimenticate in un'edicola.
Ora ditemi voi: chi me lo fa fare di andare in bicicletta a qualche chilometro di distanza, senza sapere che giochi posso trovare (visto che voi ne recensite un numero insignificante, tra l'altro vecchissimi, come Front Line, che avevo trovato in una cassetta di 20 giochi a 12.000 lire L'ANNO SCORSO) quando posso cavarmela con la possibilità di rinvenire qualche capolavoro in una cassetta di 6 giochi a 8.000 lire nell'edicola a 100 metri da casa?
Voi vi arrabbiate sempre con quelli che usano software pirata ma cercate di riflettere, visto che è anche colpa vostra, e che quelli che ci rimettono sono sempre i poveri proprietari di MSX, ignoranti da quasi tutte le software house e presi in considerazione solo dai pirati (che genere di amicizie abbiamo!).
Secondo voi l'Italia è snobbata dai produttori stranieri per la diffusione della pirateria, ma io dico che tanto è uguale, visto che gli MSXiani sono sempre stati snobbati da tutti, con o senza pirateria.
Quindi Vi porgo un appello: recensite più giochi per il nostro MSX, così io potrò rivolgermi ai giochi originali anziché ai pirata.
Okai, asciugatevi le lacrime e rispondetemi: esiste il gioco (per MSX, naturalmente) SOLOMON'S KEY? Se sì, dove posso trovarlo? Quanto costa? Che ditta lo produce? E' urgente.
Mr X
P.S. Lo pseudonimo della firma è un po' vecchio ma rende bene l'idea
P.S.S. Ho un ultimo appello: aumentate la pubblicità, è molto utile per sostituire le vostre recensioni inesistenti.

Carissima redazione di Zzap!,
posseggo un MSX VG8020 e da qualche tempo compro cassette originali. E qui ha inizio la mia storia sulla pirateria (un argomento già citato molte volte sulla vostra rivista).
Stavo andando appunto a comprare una cassetta dal mio rivenditore di fiducia quando passo davanti a un'edicola e mi cade l'occhio su una rivista con cassetta per l'MSX. Orrorissimo!!!!!!! C'erano Venom Strikes Back e Trantor, 24.000 lire di giochi pubblicati su una rivista da L.8.000 con 7 giochi che sembrano anche belli (purtroppo!). Ma perché non si fa qualcosa? Come fa uno a comprare un gioco originale se sa che prima o poi verranno pubblicati su riviste con molti giochi a minor prezzo? Vi prego, aiutatemi, trovate una soluzione!
Fry - Peschiera Borromeo

La seconda lettera ci stava proprio bene, dopo le scuse che Mr X aveva elencato per giustificare il fatto che acquista software pirata. Sai, Mr X, conosco un tizio della Konami che ti inviterebbe volentieri a casa sua (nello scantinato ha un sacco di attrezzi 'stile inquisizione'). La risposta alla tua protesta, tanto per non ripetere sempre le stesse cose, te la darò in un altro modo: tempo fa abbiamo pubblicato un questionario — se dovessimo dar retta alle statistiche, i lettori di Zzap! che posseggono un MSX sono appena il 5%, per cui il 5% di recensioni dovrebbe andar bene. Se non siete daccordo aspettiamo le centinaia di lettere di protesta (e non scriverle tutte tu, Mr X). Per quanto riguarda i giochi tipo Xyzolog, posso dirti solo questo: noi lo abbiamo ricevuto, originale, soltanto un paio di settimane prima di recensirlo. Che dobbiamo fare, suicidarci? Ah, dimenticavo, i pirati non prendono in considerazione gli utenti MSX, ma i loro portafogli...
Riguardo a te, invece, Fry: se avessimo la soluzione la manderemmo alle software house, ma purtroppo la soluzione sta tutta nella coscienza dei videogiocatori.

Gioco Caldo

ZZAP! TEST

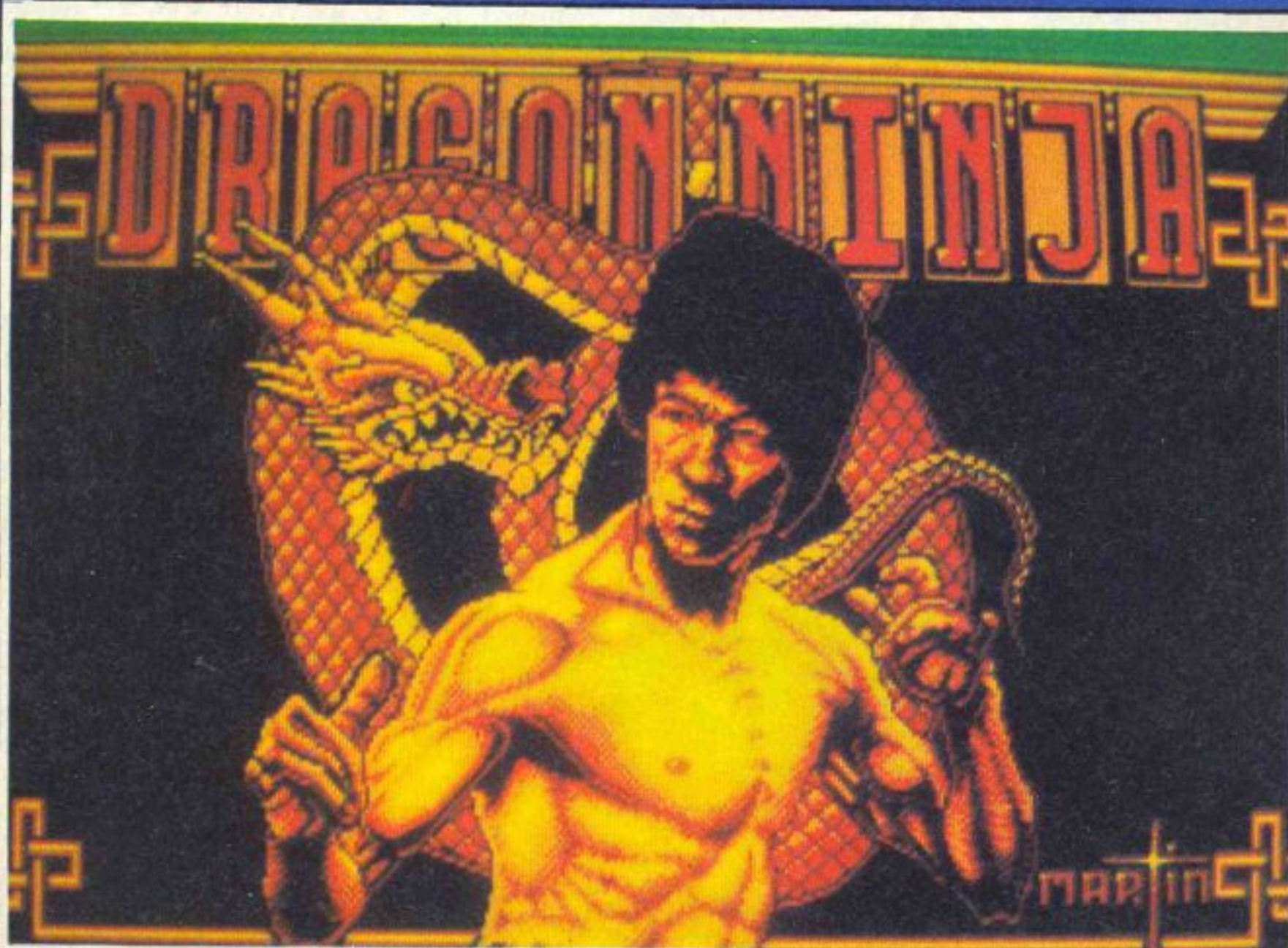
DRAGON NINJA

Imagine/Data East, VERSIONE RECENSITA: Amstrad CPC

• Un nuovo successo di ultraviolenza marziale targato Data East

Se voi foste semplici lettori di Zzap! ve ne stareste probabilmente a casa, gironzolando oziosamente come il personaggio di Little Computer People, ma noi redattori sappiamo con chi abbiamo a che fare: robusti (a dir poco) tipacci che girano in canottiera esibendo enormi bicipiti e larghi pettorali, le cui smorfie di cattiveria fanno arrossire John Rambo... no?
Beh, se non vi sentite parte di questa categoria, allora state alla larga da Dragon Ninja, perché qui si tratta di menare le mani... e i piedi!
Infatti, nel ruolo del tizio in jeans e canottiera di cui sopra, la vostra missione sarà quella di ripulire la città da una masnada di ninja (si era capito dal titolo, vero?) ferocissimi e spesso dotati delle tradizionali armi orientali (nunchaku e shuriken) che non esiteranno a lanciare contro di voi. A coadiuvare il 'lavoro' di questi assassini marziali ci sono alcune splendide biondazze dalle maniere forti che non cederanno nemmeno alla più spietata seduzione, alcuni cani che NON SONO AFFATTO i vostri migliori amici, e — in fondo ad ogni livello — il classico 'cattivone' che si dimostrerà piuttosto resistente ai vostri colpi di karate e che tirerà fuori un'arma speciale al cui confronto i colpi dei ninja sono delle carezze. Naturalmente ad ogni tipo di avversario viene attribuito un certo punteggio, per cui fatene fuori quanti più è possibile.

▼ Lo screen di caricamento

l'avversario di fine/primo livello ▲

Lo scenario è a scrolling orizzontale verso sinistra, e si svolge su due piani fra i quali potete saltare abbastanza agevolmente per distribuire le vostre forze senza essere travolti da orde di ninja inferociti. A vostra disposizione avrete una serie di mosse offensive e difensive, disponibili con la solita combinazione di movimenti del joystick con o senza pressione contemporanea del tasto di fire: salti di intensità diversa in tutte le direzioni, calci bassi o alti, pugni e... un potentissimo cazzottone magico che è possibile ottenere tenendo premuto il pulsante di fire dalla posizione di fermo e poi colpendo l'avversario o gli avversari. Lo svantaggio di quest'ultima risorsa è che non potete muovervi mentre vi state 'concentrando' per raccogliere l'energia da incanalare nel pugno.
Non siete comunque disarmati, visto che colpendo alcuni ninja appariranno delle icone che potrete prendere accucciandovi, e che possono regalarvi, a seconda della forma, un nunchaku, un coltello, un incremento di tempo a disposizione per completare il livello ed un incremento di energia.
Sono infatti questi due, i fattori che possono determinare la vostra vittoria o il GAME OVER: mentre il tempo scorre inesorabile i colpi dei nemici fanno abbassare la barra che indica la vostra energia nella parte inferiore dello schermo; raccogliendo le icone dei bonus tempo ed energia riuscirete però ad aumentare le vostre possibilità di vittoria.
Gli avversari di fine livello (una specie di Karnov dall'alito cattivissimo al primo, seguito poi da un tizio in armatura e catene e da un enorme ninja verde più cattivo di tutti gli altri — e che potrebbe benissimo fare il direttore esecutivo, vista la sua capacità di moltiplicarsi) richiedono, come ho già detto, un numero maggiore di colpi, e nella fase di scontro con essi apparirà, di fianco alla vostra, una seconda barra di energia che indica la forza dell'avversario (o il suo stato di salute, se preferite).
Lo scenario in cui si svolge il gioco cambia di livello in livello: mentre nel primo, ad

TANTO PER COMINCIARE:
Le strategie per Dragon Ninja non tarderanno ad arrivare, dato che il gioco sta per uscire in diversi formati per gli otto e i sedici bit. I consigli che possiamo darvi sono questi:
— non correte troppo velocemente verso destra, visto che potreste trovarvi addosso troppi ninja alla volta; piuttosto distribuite le 'coccole' a destra e a manca cercando di abbassarvi e colpire quindi basso quando appaiono i ninja lancia-coltelli/shuriken
— non lasciatevi sfuggire i bonus per il tempo e l'energia, sono il vostro passaporto per la fine del livello
— il primo nemico, il ciccione sputafuoco, dopo essere stato colpito una volta si rialza e con un salto si porta dietro di voi, per cui la tecnica per sconfiggerlo consiste nel colpirlo e girarsi subito verso il lato opposto, dopodiché ripetere l'operazione fino a sfiancarlo
— il super pugno è pericoloso se utilizzato quando ci sono troppi avversari che vi attaccano da entrambi i lati, per cui...

esempio, vi sposterete su di un'impalcatura o su una strada (a seconda della posizione che raggiungete saltando di volta in volta), nel secondo dovrete passare da un rimorchio all'altro di un 'big truck', uno di quei grossi camion che attraversano gli States strombazzando come matti (inseguendo auto come in 'Duel' o ammazzando persone come nel film di John Carpenter, oppure guidati da Silvester Stallone in 'Over The Top'... mi fermo qui o continuo a sfoggiare la mia cultura cinematografica?). L'obiettivo, in ogni caso, è

quello di spostarvi verso destra fino alla fine del livello, e superati i tre potenti avversari, ingaggiare una lotta all'ultimo sangue (perché, finora abbiamo giocato?) con una serie di ninja che tentano di portare via il Presidente degli USA con un elicottero, dopodiché sarà vostro compito condurre in salvo il capo di stato...

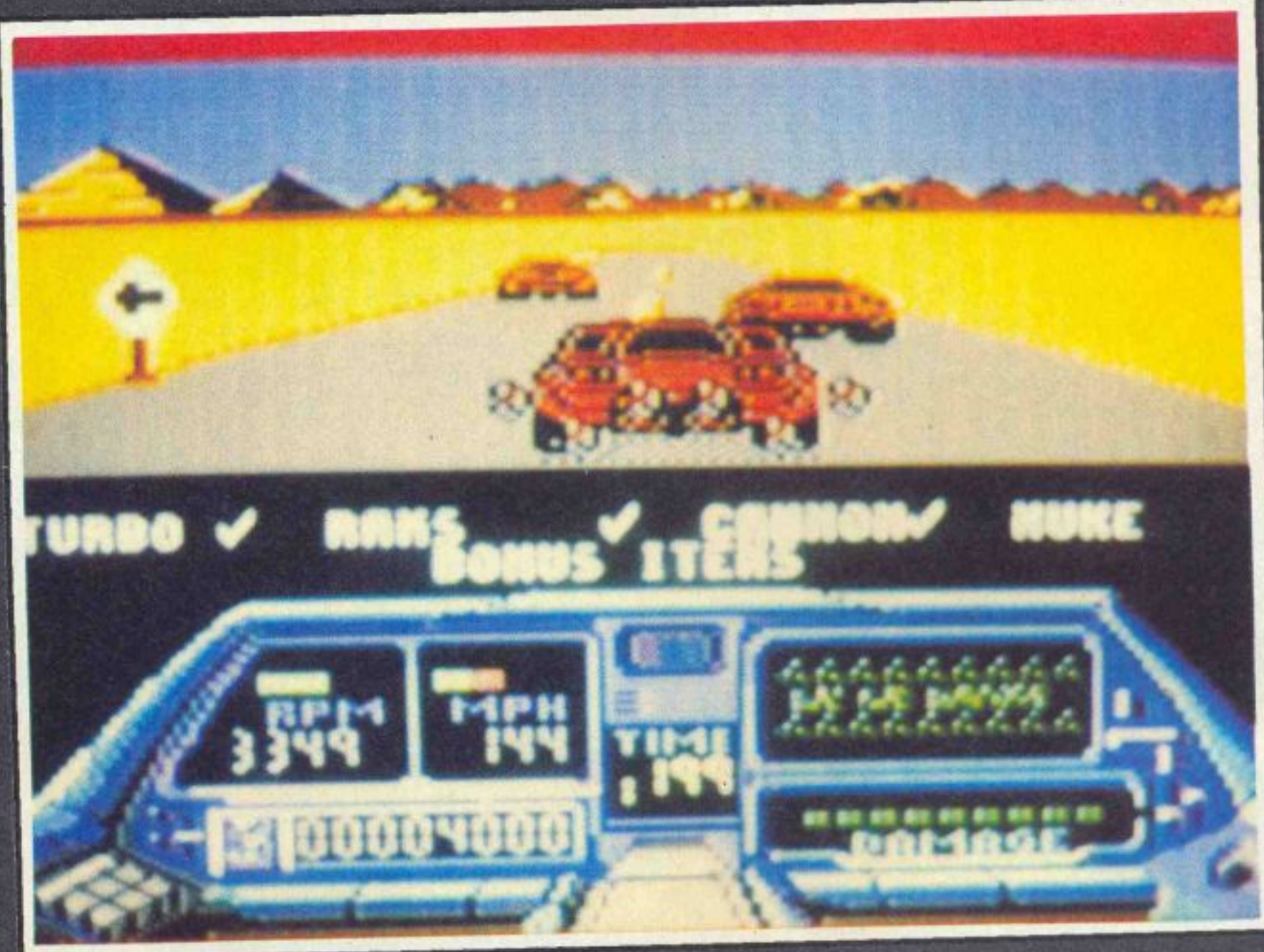
Se state cercando una conversione 'tosta' per il vostro Amstrad, l'avete trovata! Cosa? Avete già comprato Thunderblade? Non è abbastanza valida, come scusa: in BDVSDN (e che è, Salvese?) trovate tutta l'azione del coin-op originale, distribuita in uno scenario coloratissimo e con uno scrolling superfluido. Il sonoro non è il massimo, ma l'atmosfera del gioco ve lo farà certamente dimenticare. La difficoltà è ben dosata, e con un po' di perseveranza potrete superare abbastanza facilmente il primo livello.
Per quanto riguarda il caricamento da cassetta, è alquanto indolore, visto che una volta terminato avrete in memoria i primi due livelli e potrete ricominciare senza altri caricamenti in caso di sconfitta — se poi siete tra i privilegiati che possiedono un disk drive, allora non dovreste avere neanche da aspettare tanto, e se invece possedete un 6128 o la relativa espansione di memoria, il problema scompare del tutto, visto che il gioco andrà tutto in RAM e vi dimenticherete del multiload. A questo punto io non mi farei fermare né da shuriken né da nunchaku...

PRESENTAZIONE 89%
Meritata soprattutto per lo schermo di caricamento e per l'ottima gestione del multiload. Non mancano le opzioni per la ridefinizione dei tasti in caso non si possegga un joystick (vergogna!), e l'impatto visivo è davvero efficace già dal primo schermo. La giocabilità è ben calibrata e viene data una possibilità di riprendere il gioco dal livello raggiunto la prima volta che perdete.
GRAFICA 95%
Splendido screen di caricamento (ci sarà gente che morirà d'invidia) e sprite ben definiti sia nel colore che nel disegno. L'animazione è ottima, e i fondali sono ben realizzati. Cosa volete di più?
SONORO 85%
Niente male la colonna sonora di stampo 'orientale', mentre gli effetti sonori durante il gioco sono piuttosto funzionali.
APPETIBILITA' 94%
Dovrebbe far gola a tutti gli appassionati di beat'em up, e soprattutto ai fan del coin-op, ma tutti gli altri lo troveranno abbastanza avvincente ed emozionante da andare avanti...
LONGEVITA' 90%
... almeno fino alla fine. Non chiedetemi però cosa succede una volta salvato il presidente.
GLOBALE 91%
Una delle migliori conversioni degli ultimi tempi e un pezzo da non perdere per tutti gli Amstradiani.

TEST

TECHNOCOP

Gremlin Graphics -VERSIONE RECENSITA: C64

Quali membri della squadra anticrimine Enforcer avete il compito di sgominare una grande organizzazione della malavita che tiene sotto controllo un'intera città, assillata dalla nefanda presenza di questi parassiti della società intenti alla droga, al contrabbando e a chissà quali altre malefatte. I componenti di questa viscida feccia (Bleah! Ed.) sono tutti schedati nei computer della Enforcer che, moschettiera della giustizia, ha intenzione di liberare la cittadinanza della loro negativa presenza. Si dà il caso che voi apparteniate alla squadra speciale dei Technocops, la cui denominazione susciterà reminescenze cyberpunk e non a torto: pur non essendo degli pseudoandroidi i suoi componenti sono dotati effettivamente di attrezzature del massimo livello tecnologico. Innanzitutto di una fiammante Turbo VMAX, una sorta di Ferrari F40 in cui sono stati installati dispositivi di intercettazione e identificazione dei malviventi con tanto di display su cui compaiono le schede dei suddetti. Il cruscotto diventa così una sorta di computer di bordo che informa dei dati dei parametri automobilistici (Velocità, marce, giri del motore) ed è in perenne collegamento con la centrale operativa che gli trasmette invece i dati sui malviventi. L'abbigliamento del Technocop non è un esoscheletro d'acciaio alla Robocop ma, ripeto, l'hi-tech si mette comunque in mostra grazie ad un sofisticato computer da polso che tiene al corrente della propria posizione e di quella dei malviventi durante i raid in città; perchè due sono gli scenari del gioco: la strada da percorrere col superveicolo e la metropoli pullulante di delinquenti. Nella prima fase tutto si svolge in stile Outrun con elementi di Bump'n'Jump (ve lo ricordate?): vista da dietro, la Vmax sembra proprio la Ferrari di Outrun se vogliamo escludere il tettuccio, e come essa brucia le sue gomme su un tracciato in visione tridimensionale; questo condurrà al quartiere in cui si sa essere il malvivente che, secondo le direttive della Enforcer, dovrà essere catturato o anche eliminato. Nella parte superiore dello schermo si assi-

▼ *Due immagini di altrettante fasi del gioco: sulla strada e... a piedi, la legge trionfa* ▲

Avete presente Overlander? Beh, questo è sicuramente meglio nella fase di guida. Avete presente Rolling Thunder e Nexus? Questo è più strategico del primo e un po' più veloce del secondo. Allora perchè non riesco assolutamente a farmelo piacere? Forse sarà colpa degli eterni caricamenti da nastro, che costringono ad attese dell'ordine dei minuti prima di poter passare alla fase successiva. Se questo può ancora andara bene nel caso di un caricamento iniziale, è assolutamente inaccettabile nei caricamenti interni, spezza completamente l'azione e si ha sempre l'impressione di avere appena caricato un altro gioco che con il precedente non aveva nulla a che fare. L'idea di mettere due giochi in uno (tra l'altro realizzati tecnicamente abbastanza bene) non basta poi a supplire una totale mancanza di varietà delle singole fasi. Nel gioco di guida si ci trascina stancamente lungo la pista abbattendo macchine avvesarie mentre nella fase splat'em down si procede attraverso livelli abbastanza semplici spazzando via tutto quello che ci si para davanti. Si arriva senza troppa difficoltà ai livelli successivi e anche qui cambia ben poco, macchina un po' più veloce e labirinti lievemente più complicati ma nel complesso rimane un elemento molto semplice e monotono.

ste all'azione di gioco, nella parte inferiore si trova invece il cruscotto che, descritto nei dettagli, è composto da un contagiri, un contachilometri, l'indicatore del punteggio, quello delle marce, un display su cui appariranno le schede dei delinquenti complete di foto, dati e il trattamento da riservare al soggetto e infine c'è una colonnina che indica il livello di danneggiamento della macchina. I vari tracciati sono solcati non solo dai vostri pneumatici ma da quelli delle macchine dei malviventi, che vanno distrutte sbattendole fuori strada con spinte successive o sparando loro i proiettili del cannoncino della Vmax che è sistemato sul tettuccio. Progredendo nel gioco potrete installare sul vostro bolide un Turbo che conferisce un'accelerazione strepitosa, degli speroni idraulici per azioni di "disturbo" alla Ben Hur, un cannone ad alta potenza con razzi perforanti e dulcis in fundo delle bombe nucleari che ripuliscono in quattro e quatt'otto il tratto di strada che state percorrendo (nella realtà come ben sappiamo una bomba nucleare causa danni leggermente più ingenti, ma sapete com'è, in un videogame tutto è possibile: anche la scomparsa del raziocinio). Quando siete giunti a destinazione la macchina si ferma automaticamente e nel contempo appaiono sullo schermo del cruscotto le referenze del criminale-bersaglio.

Si passa così alla seconda fase: ora vi trovate a piedi all'interno del quartiere che occulta il malvivente e c'è un solo modo per orientarvi e scovare il "bandito", cioè sfruttare il vostro computer da polso. Esso è infatti dotato di un radar che evidenzia su un display la sua posizione all'interno degli edifici in cui avete fatto il vostro ingresso. Proprio sui vari piani di questi scorrazzano altri rappresentanti dell'organizzazione criminale che vanno eliminati per aprirvi la strada verso la cattura (sono utilizzabili degli ascensori tra l'altro) o l'eliminazione del soggetto. Abbiamo sottolineato questa distinzione perchè le due azioni sono associate a due articoli di offesa: la convenzionale pistola per l'eliminazione e la rete per la cattura, entrambi selezionabili tramite il computer da polso. Inoltre è possibile reperire della refurtiva sui vari piani degli edifici.

▼ *Il tecnosbirro in azione nei quartieri 'bassi' della città...*

L'idea di correre sulle grigie strade della città sulla mia supercar, di esplorare tetri edifici cyberpunk con dei limiti di tempo sempre più stretti e di somministrare giustizia ultravioIenta con la mia fidata megapistolona mi prende molto bene, ma c'è una cosa che non riesco a sopportare nella carriera di tecnopoliziotto. Le pause. Pause fra una missione e l'altra, pause per scendere dalla macchina, pause per tornare in Centrale. I caricamenti di Technocop sono la cosa più micidiale e cyberpunk di tutto il gioco: la sensazione alienante causata dall'osservare il nuovo turboload della Gremlin, tutto quadrettini e righette colorate, è qualcosa di inconcepibile, specialmente se si protrae (e per una partita media è così) per una o due ore. Tolto questo "piccolo" problema, quello che rimane è un bel giochino, divertente anche se non particolarmente innovativo. Tutti i personaggi del gioco sono molto ben caratterizzati, e certe animazioni come quella del supercriminale sulla sedia a rotelle o quella del Technocop morso ad una caviglia da un ratto sono veramente gustose. Manca una musica adeguata (anzi, manca una musica QUALUNQUE!), ma gli effetti sono realizzati piuttosto bene, in particolar modo nella sezione di pattuglia a piedi. Grande esperienza cyberpunk per tutti gli amanti dell'Ultraviolenza... dotati di Ultrapazienza.

Technocop è una corsa contro il tempo: bisogna saper governare la Vmax e scegliere il momento adatto in cui tamponare l'avversario per non perdere secondi utili al completamento della missione; stessa cosa dicasi per la fase "cittadina" che impone la scelta di una certa strategia d'azione nell'affrontare i malviventi (saltarli, sparare o catturarli?) e richiede la compilazione di una mappa perchè non vada sprecato neppure un minuto; riconosciuta la capacità del gioco di infondere quel senso di tensione che ti fa sentire sempre sul filo del rasolo, di Technocop non rimane molto altro da dire: è un buon mixaggio di due giochi, uno automobilistico/belligerante, l'altro ammazzatutto con il regalo di alcune situazioni umoristiche apprezzabili come quella del punk che piomba da un camion in corsa sulla Vmax e cerca di smontarne il motore (ma entrare direttamente dal parabrezza è più divertente, non è forse così, Rutger?). Nella norma grafica e sonoro.

PRESENTAZIONE 57%
Istruzioni in italiano e caricamenti (su nastro decisamente eccessivi).

GRAFICA 74%
Belli gli "interni" della città.

SONORO 60%
Totale assenza di musica e spari ultraviolenti.

APPETIBILITÀ 70%
Due giochi in uno e un accenno al cyberpunk: come requisiti non è male.

LONGEVITÀ 72%
Maledetto furfante, dove ti nascondi?

GLOBALE 70%
C'è quell'atmosfera da thriller che cattura dalla prima partita ma non si spinge più in là di un buon mix di generi diversi. In ogni caso ce n'è per due gusti.

CIRCUS GAMES

Tynesoft - VERSIONE RECENSITA: C64

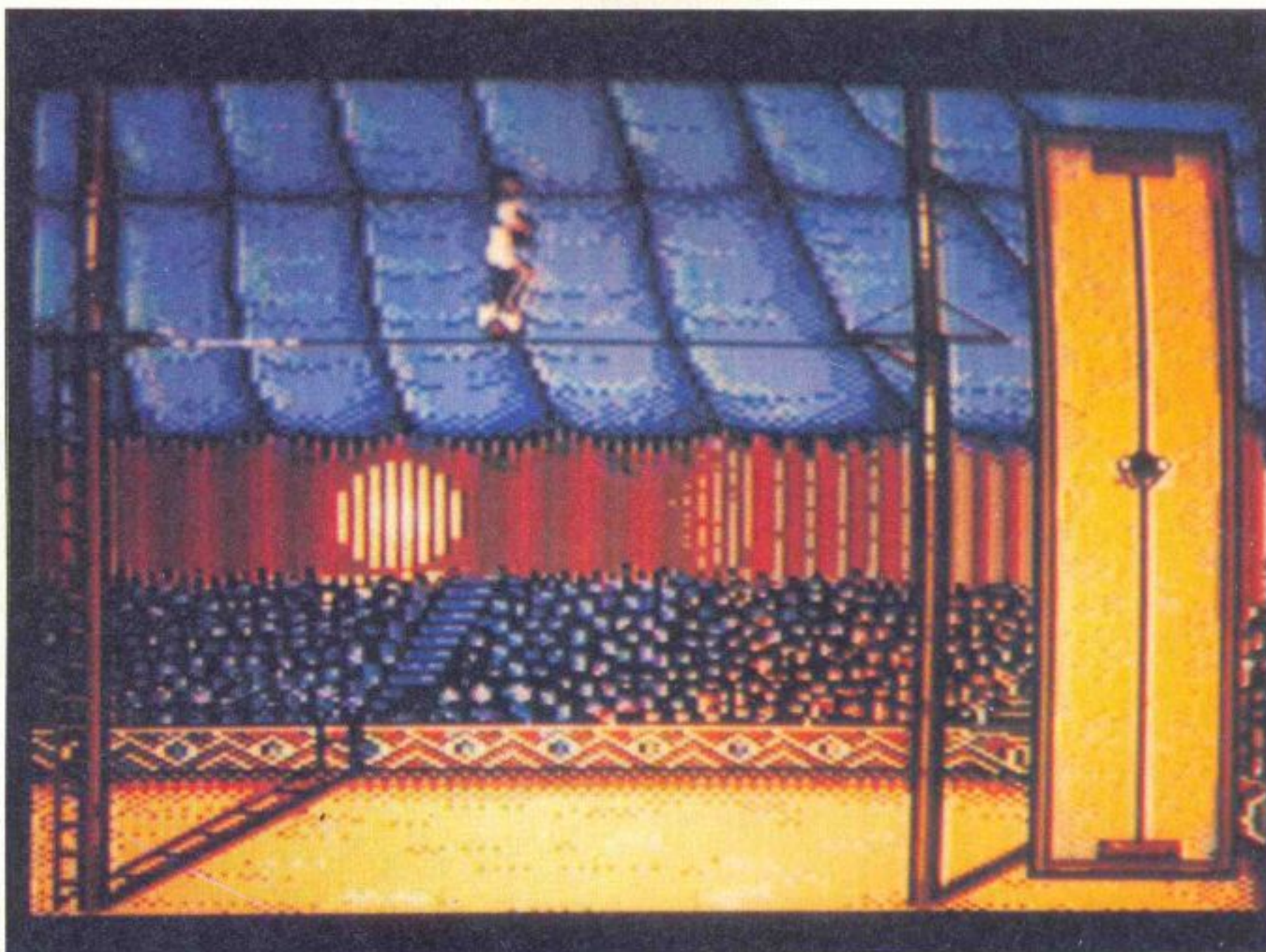
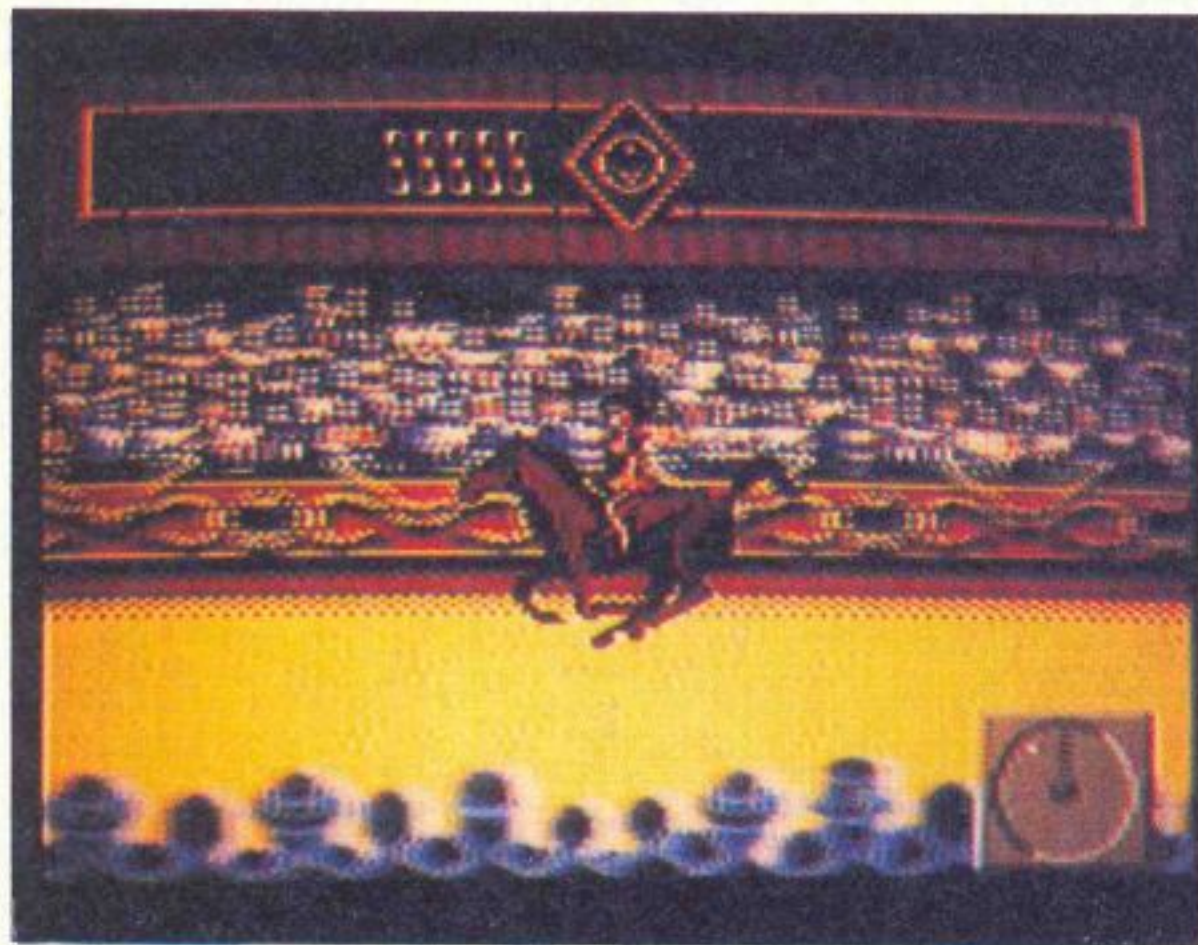
Benvenuti tutti a questa nuova edizione del Festival Internazionale del Circo! Tra qualche minuto inizierà lo spettacolo più bello del mondo, con i migliori artisti provenienti da tutti i paesi! Questa sera, signore e signori, i migliori artisti da circo presenteranno i loro numeri migliori, in una gara per la performance più spettacolare: una giuria composta da altri artisti giudicherà i loro spettacoli, ed il vincitore sarà il più grande artista del mondo!

Ecco il primo artista impegnarsi in questa gara iniziale: come potete vedere, si tratta di un esercizio di equilibrio sulla corda. Rullino i tamburi... oplà! Ha fatto una perfetta capriola all'indietro, ed ora... sì, guardate: sta facendo una ruota sulle mani, ed un difficile esercizio sulle braccia... Pensate: sta facendo questi tremendi esercizi a più di trenta metri d'altezza. No, venti... dieci... Ah-Ehm... Portate una barella!!

Dopo questo imbarazzante contrattempo, lo spettacolo continua, signore e signori! Ecco entrare in pista i cavalli! Questi meravigliosi stalloni arabi corrono ad una velocità incredibile, e la nostra artista ha proprio un bel coraggio a cavalcarli così senza sella: osservate come scende in corsa sui lati della bestia, come cavalca in piedi, come persino fa delle capriole sulla schiena dello stallone! Guardate che coraggio, guardate che pericolo! Guardate che... SPLAT! Beh, forse è meglio se non guardate...

Mentre i clown ripuliscono la pista da queste frattaglie calpestate, potete osservare cinquanta metri sopra le vostre teste il più grande trapezista del mondo, che sta afferrando proprio in questo momento il trapezio che gli porge la sua graziosa assistente. Trattenete il respiro, perché questo è uno degli esercizi più pericolosi che ci siano, in particolar modo se eseguito senza rete come questa sera. ...Un applauso per questo triplo salto mortale! ...Un grande applauso per questo quadruplo salto mortale con giravolta! ...Un enorme applauso per questo quadruplo salto mortale con giravolta, presa del trapezio con un piede, scivolamento e... sì, insomma, bravino... bravino...

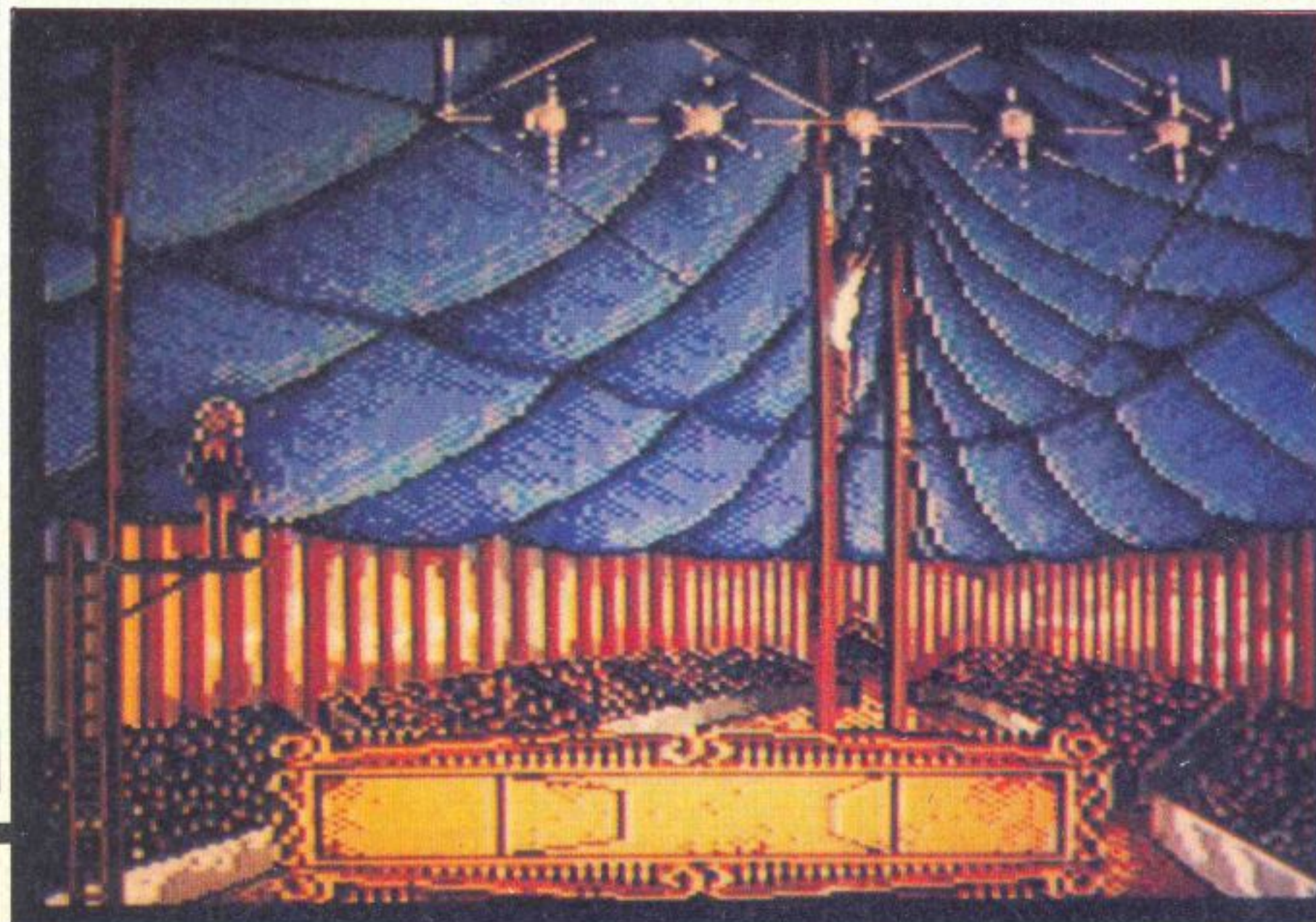
Ed eccoci ad un altro classico dello spettacolo più bello del mondo, dello spettacolo che i vostri piccoli bambini amano: ecco a voi, nella pista due, il domatore di tigri! Queste feroci belve della giungla nera sono conosciute come divoratrici di uomini, e pesano anche trecento chili: pensate al coraggio di quell'uomo che armato solo di una leggera frusta le sta dominando con la sua volontà. Ecco! Bellissimo questo salto nell'anello infuocato! Fantastico questo spettacolare doppio incrocio! Uhm... patetico come il domatore stia cercando di scappare arrampicandosi sulla gabbia...

Ed ora... Eh? Come sarebbe a dire che abbiamo finito gli artisti?!?

▲ *Nella foto sopra il numero in monociclo sulla corda sospesa; sotto: le opzioni* ▼

▲ *Una lunga cavalcata acrobatica è la pausa migliore fra una blastata e l'altra... o no?*

No! Basta, non ne posso più, sembra che l'unico modo che le software house abbiano a disposizione per compensare una crescente mancanza di idee sia quello mettere all'interno di un singolo programma una serie di giochi diversi. Veramente scoraggiante! Come per Superman (stessa casa, naturalmente) questo costringe ad incredibili funambolismi tra numero di giri e lati nelle versioni su nastro, senza considerare poi i tempi di attesa che sono di discreta entità anche su disco. Sono d'accordo che per ottenere una conversione più fedele o un gioco più vasto siano necessari i multicaricamenti, ma questo non può più facilmente indurre pigrizia nei programmatori? Provate a confrontate un Nemesis (Simon Pick) su file unico o un Techno Cop (multiload) più recente e vediamo cosa ne pensate. Se non fosse per questo, Circus Games sarebbe un gioco abbastanza bello, con discreta grafica e sonoro, così come la presentazione (per forza, è tutto su disco); gli schemi di gioco assomigliano ai vari "Games" della Epyx, fin troppo 'visti', ma in una forma certamente originale e che potrà appassionare diversi giocatori, sempre che riescano a non addormentarsi durante le fasi di caricamento. Come tutti i giochi di questo genere, Circus Games necessita della versione su disco e di un ultra-super-warp-speedos.

Dopo aver visto simulare qualsiasi sport concepibile da mente umana, devo ammettere di non essermi stupito molto quando ho caricato questo programma. L'aspetto generale è molto carino, con un sacco di musiche tradizionali ed una grafica particolarmente plastica (e circensemente interattiva, direbbe qualcuno), ma la struttura lascia un po' delusi. Giocare con Circus Games è come farsi offrire un pezzettino di cioccolata da qualcuno che ne sta divorando una tavoletta: come inizio va anche bene, ma sapere che si sarebbe potuto avere molto di più è qualcosa di tragicamente deprimente e frustrante. Quattro eventi sono veramente un po' pochini, in particolar modo se così limitati nelle loro possibilità. Per imparare a perfezione le mosse richieste non ci vogliono più di un paio di partite, e dopo di queste quel che rimane è un po' di bella grafica (l'animazione del cavallo è una delle più belle che abbia mai visto) con contorno di musiche da circo. Gran divertimento, ma a brevissimo termine.

Ho ancora la musichetta del circo nelle orecchie... non parliamo di quella dell'organetto, poi! Dopo aver partecipato impavidamente a tutte i numeri circensi, mi sono accorto che mancava il pagliaccio giocoliere, il domatore di elefanti, la piramide umana, la contorsionista... tutti numeri che avrebbero potuto arricchire la raccolta con un sacco di trovate umoristiche (pensate alla contorsionista che si annoda o al domatore di elefanti la cui testa rimane schiacciata sotto il piede del pachiderma... eh, eh!) — che la Tynesoft stia preparando un Circus Games II?!? Non sarei comunque fra coloro che palpiterebbero nell'attesa, visto che non sono riuscito ad apprezzare più di tanto questa specie di The Games — Circus Edition: lunghi caricamenti, grafica un po' troppo pittorica, poco humour... l'idea non è malvagia, ma la Tynesoft poteva fare di meglio. Sarebbe bastato interpellare la redazione italiana di Zzap! per avere qualche idea su come realizzarlo... (cosa vuol dire che siamo dei presuntuosi? Hey...)

▼ *Il numero del trapezio...*

PRESENTAZIONE 82%
Curatissima con un sacco di opzioni che ricalcano quelle di tutti i giochi sportivi della Epyx.

GRAFICA 89%
Ottimamente animati gli sprite, mentre il fondale sembra spesso essere un dipinto.

SONORO 95%
Ottima resa di tutte quelle musiche casinose tipiche dei veri circhi.

APPETIBILITA' 77%
Una bella possibilità di impegnarsi in attività veramente originali per un computer gioco.

LONGEVITA' 51%
Imparare a giocare perfettamente è una questione di minuti, ed i pochi eventi non incoraggiano a riprendere il gioco dopo qualche tempo.

GLOBALE 77%
Un gioco decisamente mediocre presentato in una ottima veste.

SUPERMAN

Tynesoft- VERSIONE RECENSITA: C64

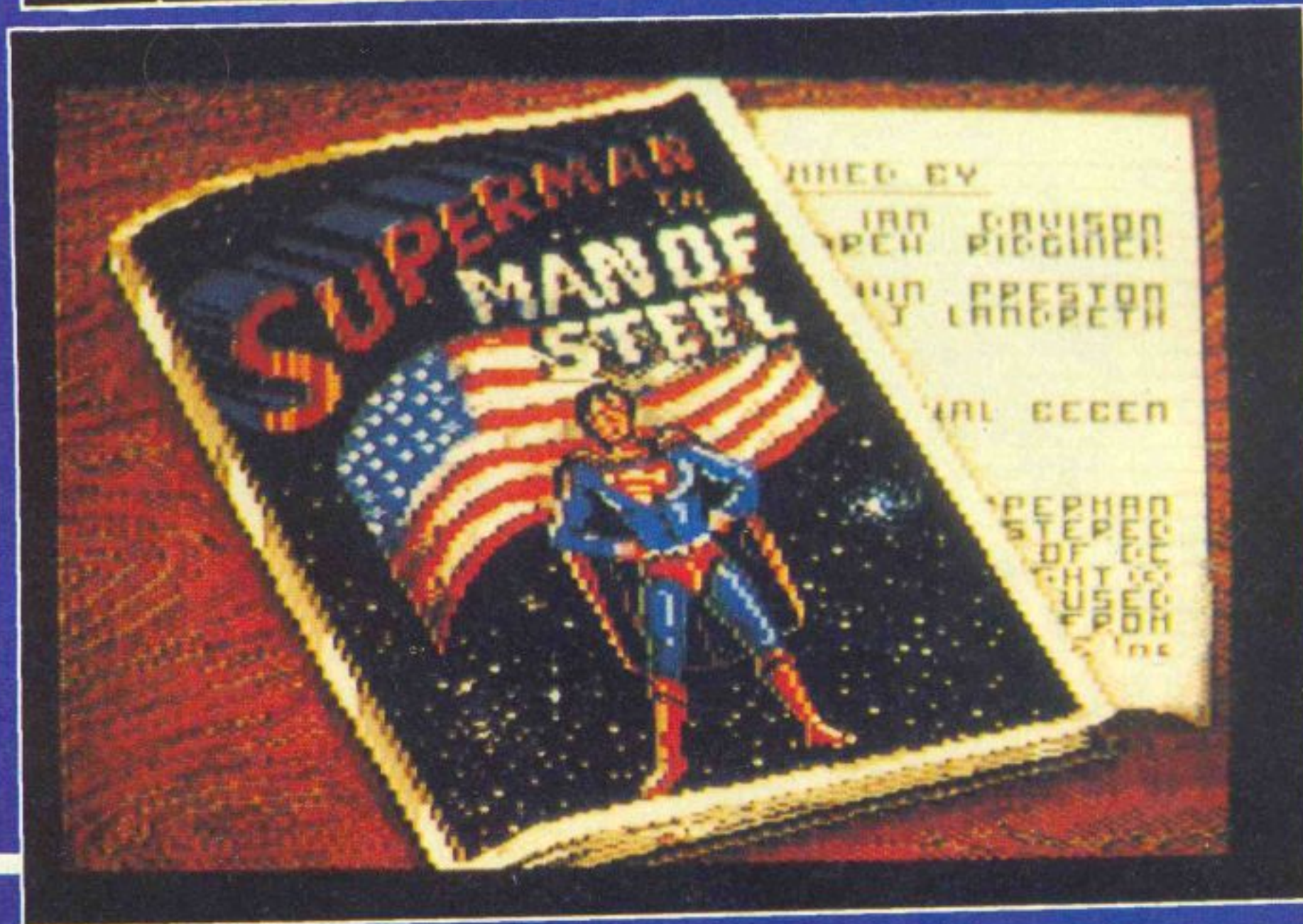
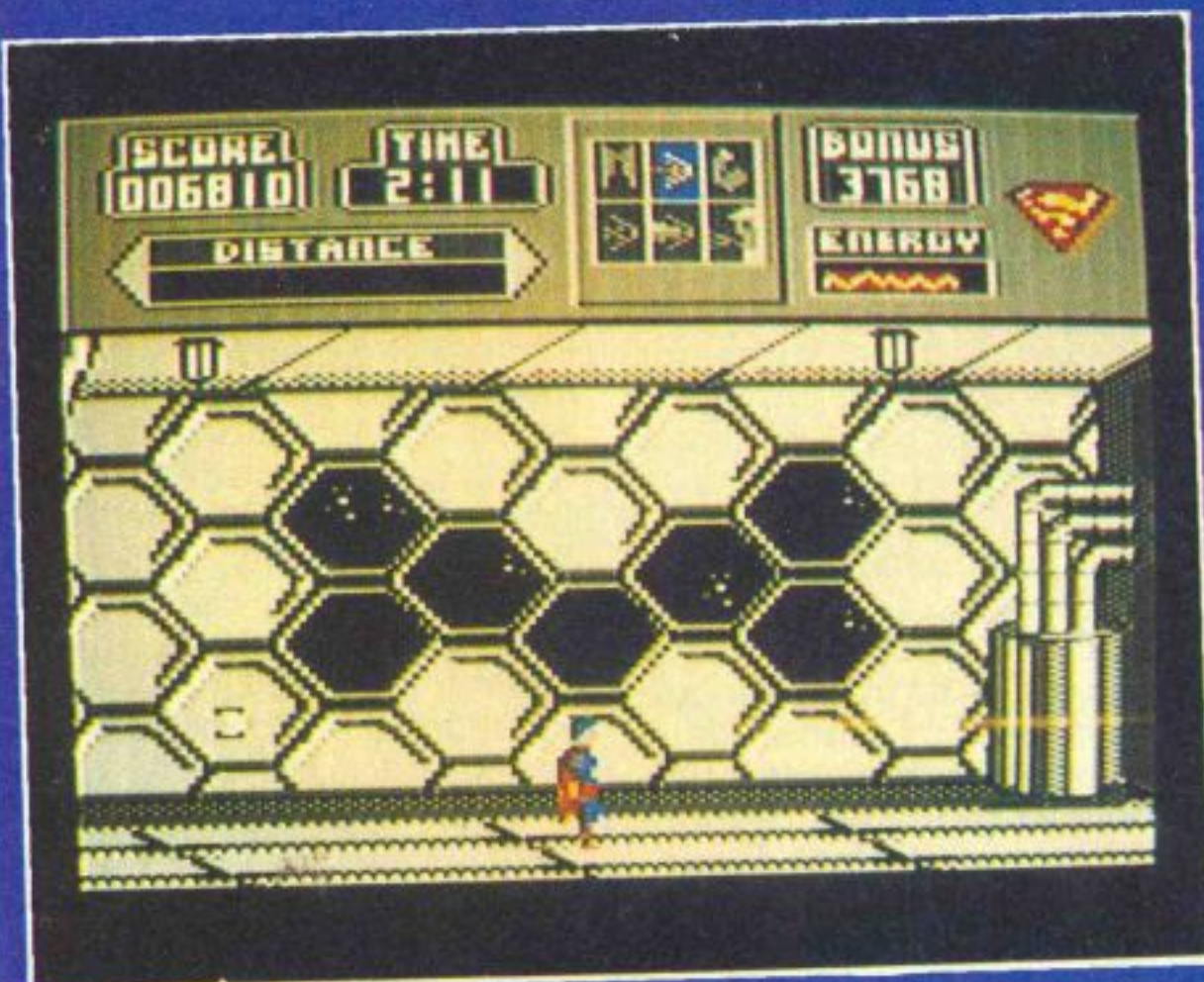
E' una giornata come tante altre a Metropolis, ed il mite giornalista Clark Kent si sta avviando come tutte le mattine in ufficio: i supersensi del kriptoniano percepiscono una certa tensione nell'aria, ma è solo quando arriva in redazione che Kent si rende conto di che cosa sta accadendo. Il direttore Perry White ha i nervi a fior di pelle, e non appena vede entrare Clark in ufficio lo fa convocare: "Terremoti ed eruzioni stanno sconvolgendo l'intero pianeta, e voglio che tu mi prepari un articolo sul problema entro questa sera!". Prima ancora che il direttore abbia finito la frase, Clark Kent è già in strada, dove si infila in una cabina telefonica per potersi cambiare in santa pace: "Questo è un lavoro per... Superman!" (Capita anche a me tre o quattro volte alla settimana! Ed.).

La quarta avventura digitale dell'Uomo d'Acciaio comincia così, sulle pagine di un fumetto disegnato su schermo, al suono della musica resa famosa da ben quattro film. Premendo il pulsante di fuoco attiviamo le singole vignette, mentre sul bordo inferiore della pagina scorrono i testi dei fumetti. Una volta arrivati all'ultima vignetta della pagina, il computer carica un sottogioco, la risoluzione del quale ci permetterà di leggere un'altra pagina di fumetto.

Nel primo gioco Superman deve raggiungere un famoso scienziato che vive fuori Metropolis: mentre vola verso la sua meta in una sezione con vista posteriore alla Space Harrier, il kriptoniano si trova davanti ad una porta dimensionale dalla quale escono una dozzina di Para-Demoni, i malvagi servitori del terribile Darkseid. I mostri vanno eliminati utilizzando lo sguardo calorifico, che viene mirato con un cursore a forma di "S", ma dal momento che usare questo superpotere indebolisce Superman è necessario economizzare al massimo la propria potenza di fuoco.

Una volta eliminati tutti i nemici (o fatto esaurire il tempo a disposizione), il secondo gioco ci vede scortare uno space shuttle con il quale lo scienziato di cui sopra deve raggiungere un satellite orbitale: il problema è che lo shuttle deve passare proprio attraverso una tempesta di meteoriti (fra cui anche rocce di kriptonite, che indeboliscono Superman), che il nostro eroe deve eliminare prima con la vista calorifica e poi a pugni.

Sul satellite artificiale i due "buoni" della situazione vengono poi identificati come intrusi dal sistema di sicurezza, ed il muscoloso supereroe deve volare attraverso una orda quasi infinita di robot guardiani sino al sistema primario, da demolire con un paio di occhiate. In questa sezione i programmatori si sono sprecati, e ci hanno dato la possibilità di usare pugni, calci, supersoffio e sguardi laser. Prosegue il fumetto, e con esso le minacce alla sicurezza del mondo: una nuova pioggia meteoritica si dirige verso il satellite in cui lo scienziato sta cercando di identificare la causa delle catastrofi, ed ancora una volta vista laser e pugni sovradimensionati vanno usati per proteggere la stazione dai massi spaziali. Mentre Superman lotta contro gli invadentissimi minerali, lo scienziato identifica la fonte del problema in un macchinario contenuto in una gigan-

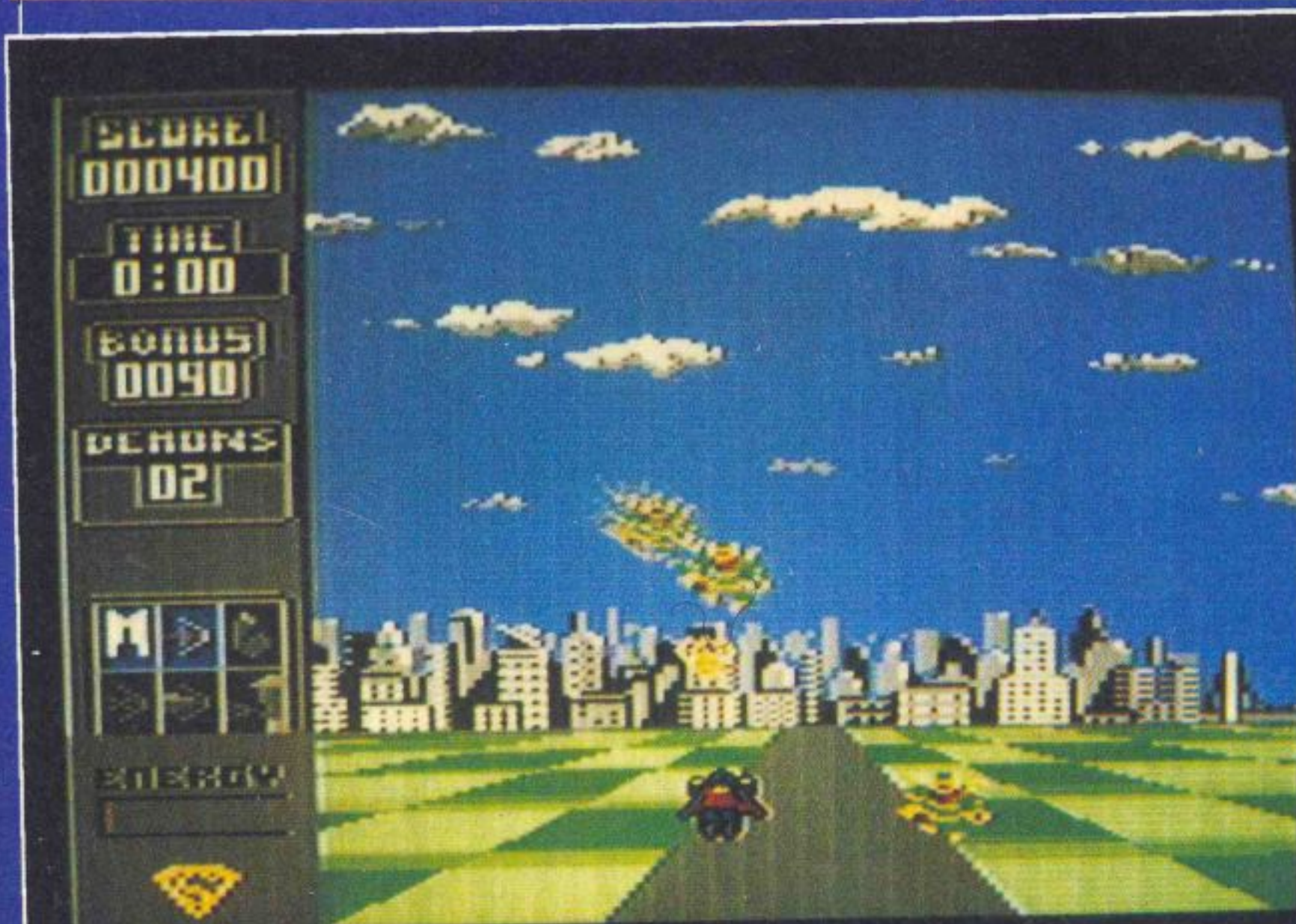
Questa nuova avventura di Superman è senz'altro la migliore fra quelle che sono apparse nel corso degli anni sul mio monitor, ma nonostante questo non si tratta di uno di quei programmi che passano alla storia. L'idea del fumetto è simpatica e la musica è veramente buona, ma i sottogiochi non sono proprio niente di eccezionale. Hanno una buona grafica, certo, ma una struttura poco originale che non entusiasma neanche un po'. I lunghi e continui caricamenti non aiutano ad migliorare l'impressione generale, che rimane quella di un gioco dozzinale. Gli adoratori di Superman probabilmente si divertiranno per un pezzettino con questo programma, ma tutti gli altri farebbero bene a considerare con attenzione se vale la pena di spendere 18000 lire per 50 minuti di caricamenti ed una storia sempre uguale.

tesca stazione orbitante della LexCorp: per l'Uomo d'Acciaio non ci sono problemi, e l'ennesimo caricamento lo porta davanti all'ordigno orbitante. La stazione viene difesa da torrette lanciamissili e blasters a ricerca di calore, che sparano attraverso un piccolo varco che si apre temporaneamente nello scudo indistruttibile della stazione. Sparando attraverso questi minuscoli passaggi è possibile disabilitare, pezzo per pezzo, tutta la base; una volta eliminato anche lo scudo si potrà poi volare sino al suo interno dove, evitando i soliti droidi di difesa, dovremo distruggere il computer centrale della base.

Qualche altro caricamento ci fa poi ammirare la cattura di Lex Luthor, il supercriminale dietro a tutto il progetto, seguito dalle congratulazioni di Superman stesso, in un paio di belle schermate grafiche.

B.D.B.

Cribbio! Ma siamo o non siamo nel 1989? Ma che cavolo si sono messi in testa i programmatori? Con la scusa del multiload riescono a far stare su un lato di una cassetta quello che potrebbe stare nella memoria del C64... e non sto esagerando! La grafica di questo gioco non è niente di esorbitante, e il sonoro è ancora peggio. I cambiamenti di scenario, nella maggior parte dei livelli, praticamente non esistono: a che scopo allora caricare separatamente ogni schema di gioco? Io sono un tipo paziente, e quando mi trovo di fronte a questi caricamenti insensati ho sempre qualcos'altro da fare che non annoiarmi guardando le strisce colorate del turboload... ma quando, dopo il livello alla Defender, il gioco si è impiantato, il mio intestino crasso non ha retto (o è stato il retto che... bah, lasciamo perdere!) e ho dato di stomaco (in genere do di destro, altre volte do di petto... basta, sto esagerando con le stronzate!). Beh, avrete capito che cosa penso di Superman... cosa? Non avete capito un tubo? Dunque, ricominciamo da principio...

Dopo aver sentito la splendida riproduzione della colonna sonora del film mi sono fatto prendere dall'eccitazione e non vedevo l'ora di impersonare l'uomo d'acciaio, così sono entrato in una cabina... ehm, volevo dire, così ho premuto il pulsante e, miracolo, l'entusiasmo è sparito dopo poco; la ragione è semplice: Superman è un gioco banaloide e scarsamente stimolante, con degli schermi che sono uguali come quello dello shuttle e quello del satellite e risente di una grave carenza di contenuto. Certi scenari e gli stessi fumetti sono molto apprezzabili ma gli sprite fanno accapponare la pelle, da quelli dei para-demoni a quelli dei vari robot. Potrei stare qua per ore a tessere lodi della colonna sonora, ma solo una domanda mi sovviene: a quando un gioco decente del sacro mito di Jor-El?

Il primo impatto con il gioco è fantastico! Se aggiungiamo all'indiscutibile fascino del soggetto un'impostazione di stampo fumettistico ed una musica che riesce perfino ad assomigliare a quella del film, il risultato è qualcosa di davvero esaltante. Non si vede l'ora di indossare i panni rossoblu di Superman e di entrare nel vivo della storia. Molto interessante è anche l'impostazione del gioco, un vero e proprio fumetto, una storia inframezzata da fasi arcade che ti inseriscono ancora di più nel personaggio. Ottima anche la realizzazione con una grafica eccellente sia nei fumetti che nelle fasi arcade dove sono ottimamente definite sia gli sprite che i fondali ed un'ottima giocabilità solo in minima parte guastata dalla selezioni delle armi tramite la barra spazio (per queste cose dopo tutto c'è il lipstick). Però, se la sua caratteristica di gioco multi-fase lo rende vario ed appassionante durante le prime partite, la relativa semplicità delle diverse sezioni e i caricamenti, veramente troppo lunghi nella versione per cassetta, spezzano l'unità del gioco e rischiano di renderlo monotono dopo qualche tempo.

PRESENTAZIONE 70%
L'idea del fumetto è ottima, ma i caricamenti lunghissimi penalizzano tragicamente la versione su nastro.
GRAFICA 82%
Molto ben definita ed animata, con alcune schermate statiche veramente eccezionali.
SONORO 85%
Ottima resa della musica del film ed effetti sonori standard.
APPETIBILITA' 60%
Chi non impazzisce per le gesta di Jor-El non correrà nei negozi per comprarlo.
LONGEVITA' 46%^
Una volta "letto" tutto il fumetto, l'interesse svanisce come kriptonite al sole.
GLOBALE 69%
Niente di Super, ma potrebbe piacervi...

TEST

SHOOT OUT

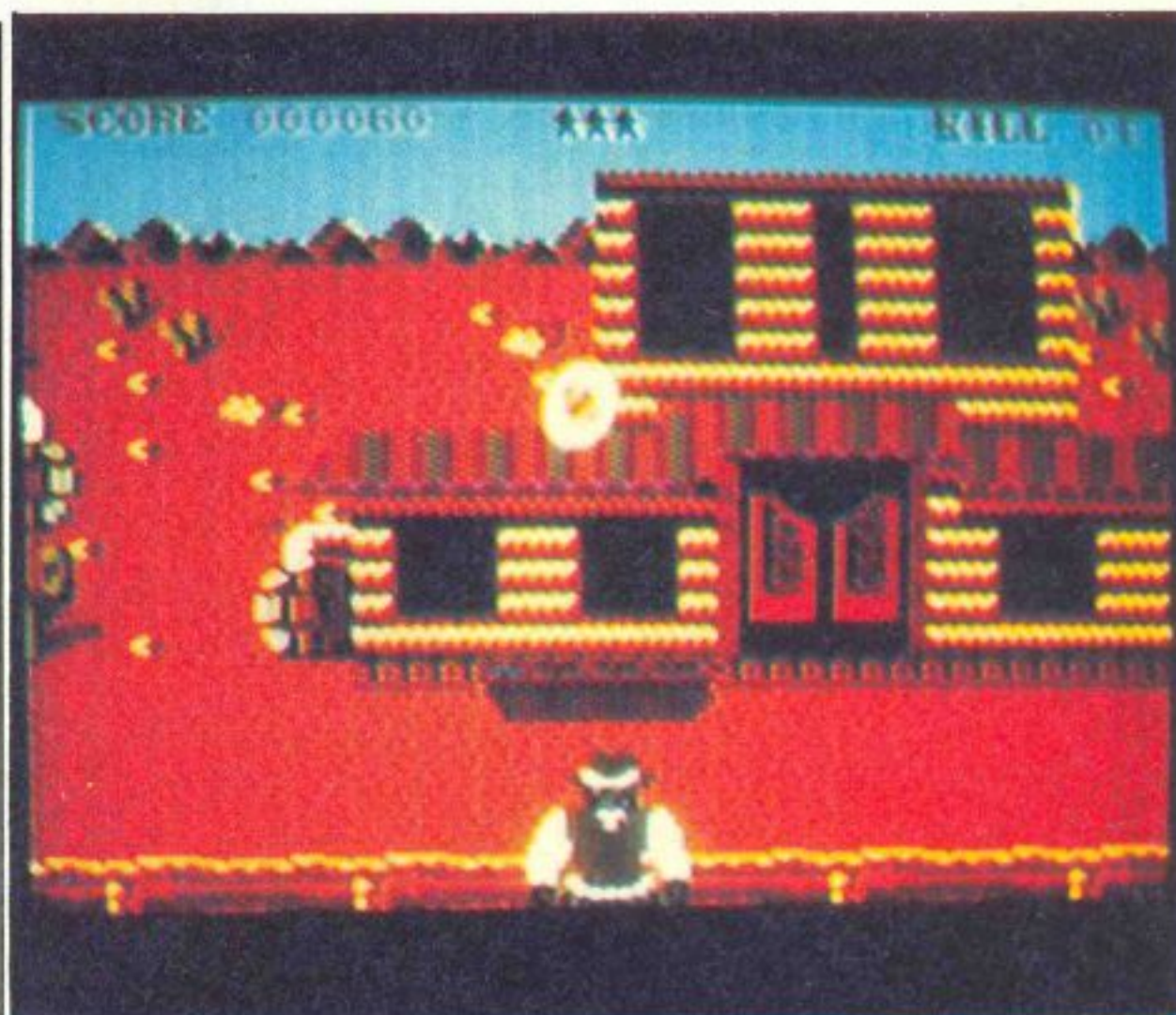
Martech - VERSIONE PROVATA: C64

Da vita dei cowboy non è per tutti, questo lo sapete bene anche voi. Là, nel mezzo del deserto, quando il sole ti spacca in quattro (O.K. Dan! Ed.) ed il pericolo ti aspetta dietro ad ogni angolo, l'unico modo di sopravvivere sta nel saper maneggiare la pistola (e nell'avere sotto mano del the al limone, vero? Ed.).

Noi, nei panni di uno di questi duri vaccari, cominciamo il gioco con una prova di abilità nella quale dobbiamo verificare la nostra competenza di tiratori contro una serie di bottiglie appoggiate su dei cactus. muovendo il joystick spostiamo un mirino sullo schermo, mentre premendo il pulsante di fuoco facciamo partire un colpo. Il problema sta nel fato che la mano del nostro cowboy non è delle più ferme, e tenere il mirino fermo anche per un solo secondo è un'impresa degna del Guinness dei Primati.

Una volta che abbiamo mandato in frantumi tutte le bottiglie, il gioco passa ad una seconda sezione nella quale possiamo muovere orizzontalmente il pistolero davanti ad un tipico scenario western completo di tende indiane e di saloon. Il nostro compito in questo quadro è di eliminare un pericoloso criminale che si potrebbe nascondere dietro ad un qualsiasi elemento dello scenario: mentre avanziamo con un passo tanto pesante che sembrerebbe più appropriato per un Robo-

FR

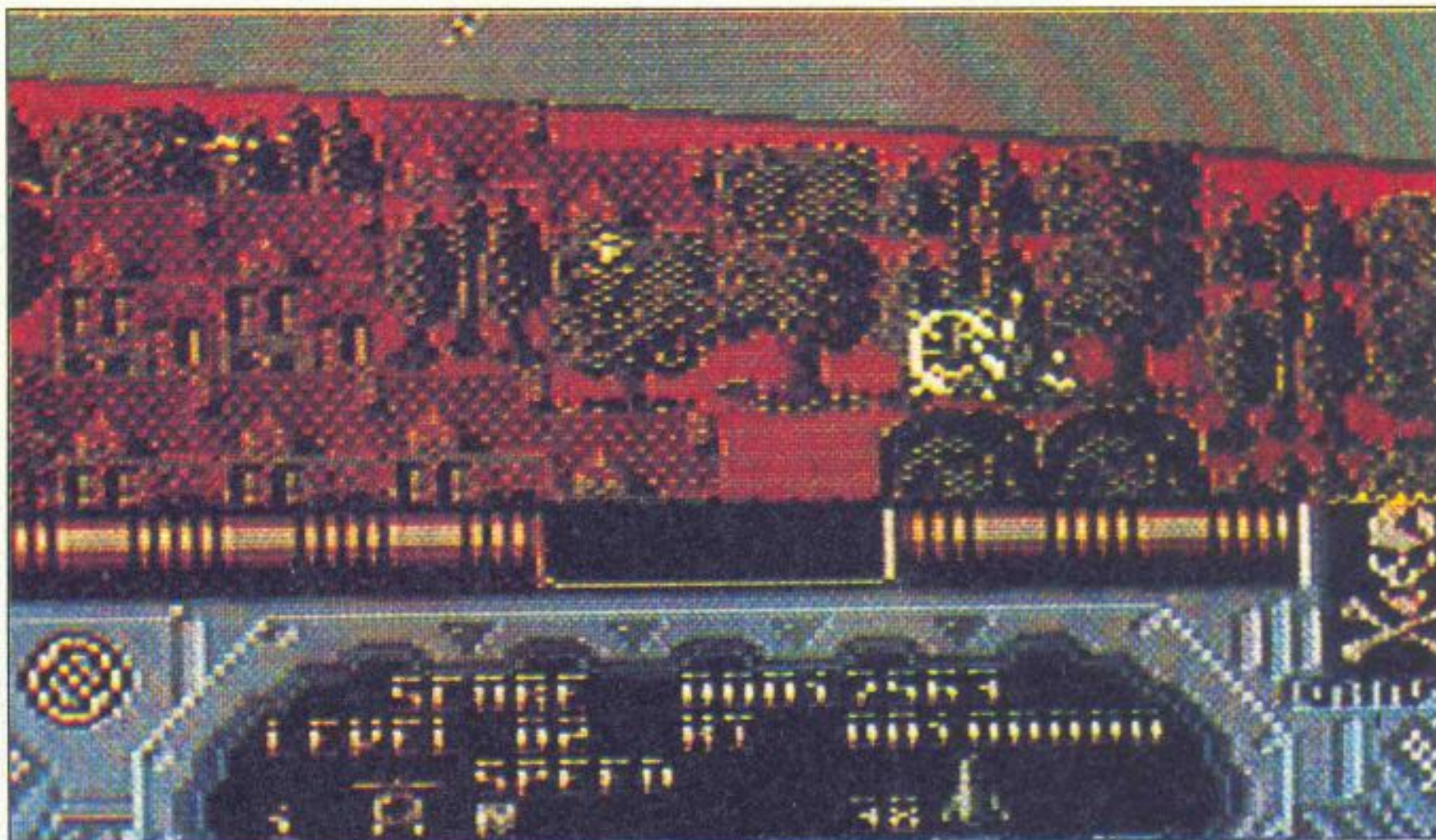
Qualche tempo fa c'era un po' la mania dei giochi western: ricordo ancora con raccapriccio i giorni in cui Kane cavalcava al ritmo dell'ouverture del Guglielmo Tell nelle verdi praterie digitali del 64. Purtroppo, Shoot Out è ancora peggio di Kane, e la sua monotonia raggiunge livelli patetici. In effetti, Shoot Out non è solo monotono: ha pure una grafica grassa e deforme, degli effetti sonori assolutamente fuori luogo (quando si spara alle bottiglie sembra di sparare ad una lamiera, e quando si cammina il pavimento trema sotto la massa colossale del cowboy) ed una giocabilità quantomeno dubbia. E' evidente che un gioco tanto semplice non poteva basarsi su altro che un mirino difficile da controllare, ma i tremiti da morbo di Parkinson di questo pistolero sono veramente troppo! Shoot Out... Tutto sommato il miglior gioco western che ho visto sinora è stato il demenziale Train Robbers, che almeno non pretendeva di essere serio!

I giochi spara-su-schermo-con-mirino come Operation Wolf, del Commodore 64 non mi sono mai piaciuti troppo, specie per la difficoltà di gestire il mirino da joystick. Alla Martech hanno pensato di rendere questa difficoltà una caratteristica peculiare del gioco, sovrapponendo al comandando da joystick un movimento rotatorio e rendendo così quasi casuale la destinazione dei vostri colpi. Questo particolare, aggiunto ad una certa lentezza del mirino rendono Shoot Out eccessivamente difficile, anche dopo diverse partite non si riesce ad impadronirsi completamente del sistema di controllo e buona parte del gioco resta affidata alla fortuna, con risultati a tratti veramente frustranti. Peccato perché il gioco in se stesso non era male, con una musichetta western da "ballo sull'aia", una grafica dei fondali simile a quella dei western anni '50 ed uno sprite ben animato che ammicca perfino dopo un serie di colpi ben piazzati. Uno dei migliori giochi sparatutto per C64 rovinato però da un biechissimo sistema di controllo.

cop, la testa del cattivo di turno spunta da una finestra o da dietro un muro, dando inizio ad un duello che si gioca sul filo dei millesimi di secondo.
Ammettendo di essere riusciti ad eliminare il delinquente, il gioco prosegue con una nuova sessione di allenamento ed una nuova missione contro due criminali, poi tre, poi quattro...

Un po' poco produrre un tiro al bersaglio di quelli tradizionali, con una ambientazione western di quelle ancora più tradizionali. Un po' poco proporre anche un'idea di scrolling del paesaggio quando ciò non comporta un mutamento sostanziale del meccanismo di gioco, perché, quando si avanza, ci si aspetta come minimo di assistere a qualche evento nuovo, ma in shoot out il prima e il dopo sembrano non avere senso o possibilità di discriminazione — tutto è statico, molle e insignificante. La simulazione delle difficoltà di assestamento della mira, tramite il mirino/cursore, non sono nuove ma comunque apprezzabili. Mi domando però se basti un mirino ondeggiante a fare un gioco.

PRESENTAZIONE 60%
Nella norma più normale che ci sia.
GRAFICA 57%
Il tentativo di produrre una grafica da cartoon è fallito miseramente, e tutto quel che rimane è risibile.
SONORO 45%
Mai si sono sentiti effetti meno azzeccati. La musica in compenso non esiste.
APPETIBILITA' 60%
Non è erto difficile entrare in un gioco tanto semplice...
LONGEVITA' 40%
... ed in effetti non è nemmeno difficile uscirne... per sempre!
GLOBALE 52%
Qualcosa di patetico nella sua basicità ridicola.

HELLFIRE ATTACK

Martech - VERSIONE PROVATA: C64

Avete mai avuto l'improvviso desiderio di fare acrobazie in elicottero come Noel Edmonds (E chi sarebbe?; Ed)? No? Beh, allora cambiate recensione.
Siete ancora lì? Bene, allora partiamo per quel territorio ostile pullulante di nemici e facciamo un po' di casino. La vostra mitragliatrice da 20 mm. spara continuamente in avanti, ma i missili vanno diretti usando il mirino. Bang.
I missili nemici non sono particolarmente potenti, ma vi seguono continuamente e dovete evitarli sino a che il loro sistema di guida automatico non decide di lasciar perdere o non fate un fugone epico usando le vostre superturbine.
Non proprio un lavoretto facile, eh?

No, non sembra l'incrocio fra Thunderblade ed Afterburner. Nemmeno un po'. Non ci credete, eh? D'accordo, stavo bluffando. Però non immaginatevi che sia così eccezionale. La grafica non sarebbe tanto male da ferma, ma quando comincia a muoversi non riesce a creare nemmeno un minimo di effetto tridimensionale. Quando fate inclinare l'elicottero, le file edilizie di elementi grafici diventano una rampa di scale - e gli oggetti speciali (come le torri) non si inclinano nel modo giusto per seguirle. Se ignorate la grafica e la dubbia routine di collisione dovreste godervi qualche ora di blastaggio disimpegnato, e magari riuscire anche ad apprezzare quei due o tre tocchi carini del gioco. Come il sedile ad espulsione, ad esempio. Riuscite ad immaginare un sedile eiettabile in un elicottero? BOOM.... SHKSHKSHKSHK-SHKSHKSHK. Urgh. Odio gli spezzatini.

Ah-ehm! Questo potrebbe creare qualche problema! Questo gioco deve molto a tutti quei giochi di volo in 3D che tutti conosciamo e... ehm... conosciamo. Sfortunatamente, l'effetto 3D in Hellfire Attack non è poi tanto realistico, specialmente quando l'orizzonte si inclina ma gli elementi al suolo no. O forse è così che si vede il mondo da un elicottero? I nemici non rappresentano una vera sfida poiché variano da incredibilmente facili a totalmente impossibili senza alcuno stadio intermedio. Questa non è esattamente la mia idea di giocabilità, ma potrebbe sempre piacere a tutti quelli che adorano infilare le loro monete in quei coin op dove non avete altro che qualche minuto di volo.

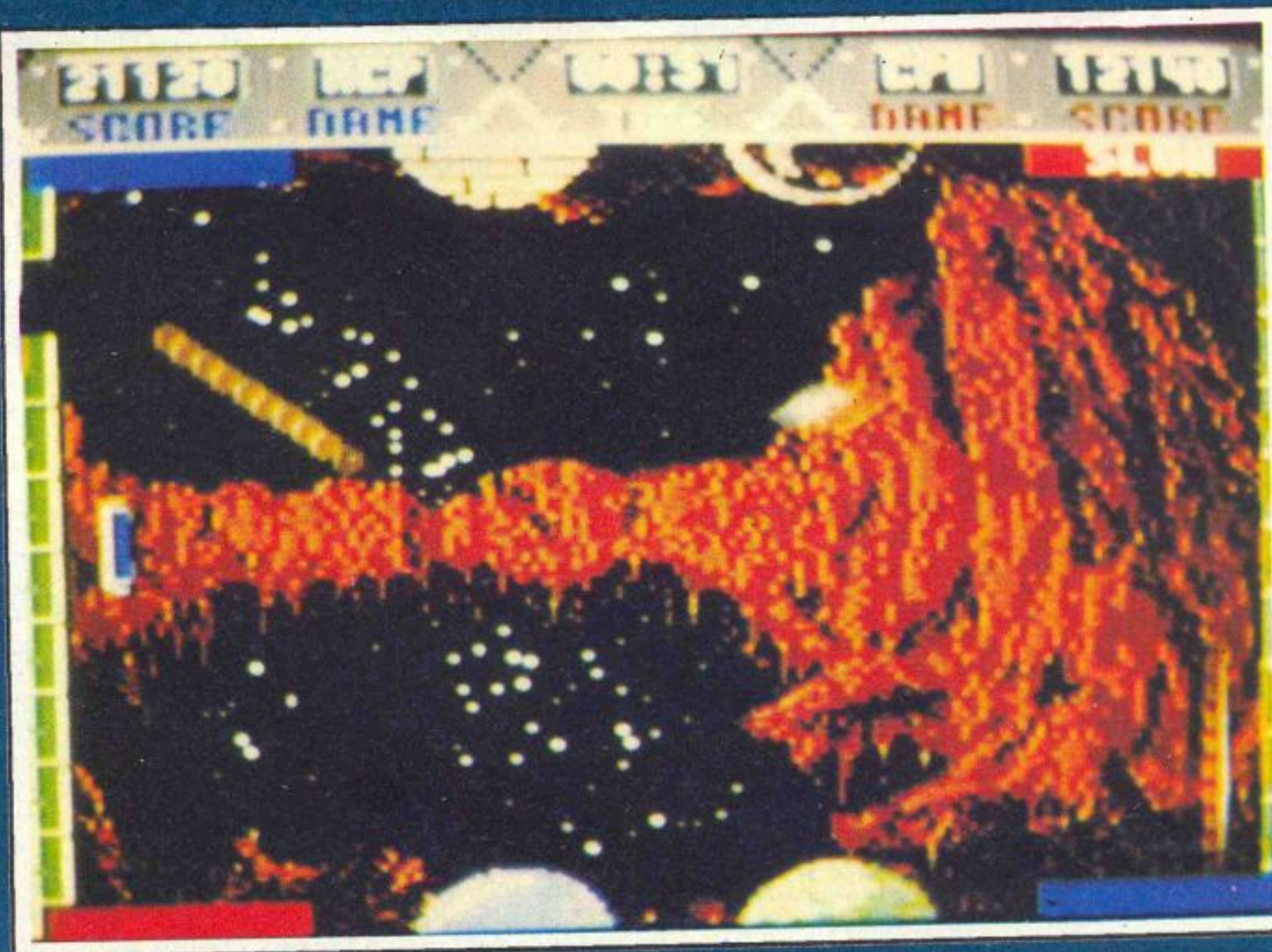
PRESENTAZIONE 66%
Bella sequenza dei titoli e qualche bel tocco, ma niente di cui rimanere affascinati.
GRAFICA 41%
Gli sprite presi singolarmente non sono male, ma il patetico effetto 3D vi farà scoppiare a ridere.
SONORO 51%
Musichetta insulsa e qualche jingle, ma gli effetti sonori sono buoni.
APPETIBILITA' 50%
Abbastanza facile da prendere su e giocare, ma non abbastanza coinvolgente.
LONGEVITA' 39%
La struttura di gioco definitivamente poco interessante non vi terrà attaccati al monitor per molto.
GLOBALE 48%
Se non vi aspettate una fantastica esperienza arcade potreste anche rimanere soddisfatti.

TEST

SPACEBALL

Rainbow Arts - VERSIONE PROVATA: C64

Molte persone pensano (a torto) che il primo videogioco della storia sia stato il Pong della Atari: come i più anziani fra di voi ricorderanno, il gioco era semplicissimo e tuttavia coinvolgente al massimo, in particolar modo se giocato con un amico.
Lo schermo era diviso verticalmente in due parti, ed alle sue estremità sinistra e destra i giocatori potevano spostare verticalmente un rettangolino che rappresentava una racchetta; la palla non era altro che un quadratino, e la partita finiva quando uno dei due giocatori riusciva ad infilare un certo numero di "reti" nella parte di schermo controllata dall'avversario.
I programmatori di questo Spaceball devono aver pensato che se la Taito era riuscita ad ottenere un incredibile successo modificando il preistorico Breakout, doveva sicuramente essere possibile dare nuova vita anche al Pong, così hanno preso quel vecchio giochino in bianco e nero senza sonoro e terribilmente monotono per trasformarlo radicalmente.
Il Pong della generazione dei Newtype è un incredibile misto di giochi, fra i quali spiccano soprattutto Arkanoid ed Astrobliperoids (recensito il mese scorso): il campo di gioco è costituito da coloratissimi scenari spaziali popolati di alieni multiformi, mentre il sonoro quasi heavy metal ha le percussioni costituite dagli stessi rimbalzi (campionati!) della pallina. Periodicamente, nel mezzo del campo di gioco appaiono delle lettere che costituiscono, come in Arkanoid, dei bonus o dei malus che vanno ad influire sul comportamento del giocatore.
Ai quattro angoli del campo si trovano quattro caselle che cambiano di colore alternandosi fra il rosso ed il blu delle racchette dei due giocatori: una scritta relativa al bonus colpito appare casualmente in queste caselle, e l'effetto della lettera travolta dalla pal-

Due fasi di SPACEBALL *con differenti scenari che fanno da sfondo allo scontro...*

Le elucubrazioni mentali dei programmatori della Rainbow Arts hanno a quanto pare sortito un prodotto che, seppure non esattamente originale, riesce perlomeno a sfuggire l'ignobile appellativo di 'clone'. Certo, elementi del Breakout e del Pong sono presenti e per niente celati, ma lo spessore del gioco scaturisce proprio da questi, e soprattutto sostiene l'interesse del giocatore con particolari già visti ma la cui natura è stata trasposta in un ambiente inusuale: gli scenari di argomento fantastico e fantascientifico che, mentre sarebbero stati loro agio in un ambiente alla Super Qix, appaiono in questo spazio palesemente decorativi; gli elementi alieni di vecchi videogame che assumono il compito di 'disturbatori'; il capovolgersi della logica breakoutiana per cui lo spazio oltre il muro diventa, alle nostre spalle, un'area di sconfitta piuttosto che di vittoria; i bonus che si trasformano in malus. Il suono del rimbalzo che va ad integrare l'ottima colonna sonora rappresenta poi la classica ciliegina sulla proverbiale torta, e — nonostante non nego di aver già provato questo gioco sull'Amiga — fa di Spaceball un nuovo, divertente membro della grande famiglia del software interattivo.

Bene, il film comincia con Casco Nero che... no questa è un'altra cosa, solo un caso di semplice omonimia con il celebre film di Mel Brooks. Vi ricordate nello scorso numero la simpatia suscitata dall'idea di produrre un remix dei vecchi giochi stile Pong in Arcade Classics? Eccone ora un'altro, sotto il marchio Rainbow Arts, che non ha mai brillato per idee particolarmente originali ma che se non altro lavora bene in quanto a programmazione. Prevedibile quindi l'ottimo risultato finale che aggiunge alla naturale simpatia insita nell'idea una pregevole realizzazione. Il sonoro eccellente, nello standard della Rainbow, la stupenda grafica dei fondali, la fusione dei due generi Pong e Breakout completa di bonus strani sparsi per lo schermo e la velocità, danno al gioco un aspetto veramente "schizzato" e frenetico a cui contribuisce in grande misura un uso esagerato dei colori che riempono lo schermo. Unica pecca può essere la monotonia dell'opzione per un giocatore con il movimento della racchetta del computer che non è dei più intelligenti che abbia mai visto, ma contro un amico, a questi livelli qualitativi, è fonte di divertimento quasi inesauribile.

lina va a colpire il giocatore del colore corrispondente alla casella eventualmente toccata dalla pallina stessa.

L'ultima particolarità del gioco è costituita dalle due file di mattoni che costituiscono i confini verticali del campo: questi vengono demoliti dopo essere stati colpiti due volte dalla palla, e lo scopo del gioco è proprio di far passare la palla oltre al muro avversario entro un dato limite di tempo. Ad esaurimento di questo limite, se il numero di "goal intergalattici" segnati dai giocatori dovesse essere uguale per entrambi i contendenti, il vincitore sarà quello con più mattoni nel proprio muro.

Quelli fra voi che sono cresciuti come me accompagnati dal "bip!" ritmico della pallina quadrata di Pong non riusciranno a trattenere una lacrimuccia nostalgica vedendo Spaceball: l'azione è proprio quella dei vecchi tempi, ma... con qualche importante differenza. Tutto è molto più veloce, coinvolgente, complesso. La pallina schizza alla velocità della luce mentre i bassi campionati della colonna sonora martellano come dei dannati l'altoparlante del monitor, gli alieni trasformano i vostri tiri migliori in complete catastrofi e viceversa, le caselle lampeggianti vi fanno sudare freddo. La gamma dei bonus che si possono ottenere va dall'ingrandimento della vostra racchetta al suo sdoppiamento simmetrico, e questo già sarebbe sufficiente a far salire il livello dell'adrenalina nel giocatore più calmo: se poi unite tutti gli altri elementi, quello che ottenete è uno dei migliori videogiochi del millennio. Bip... Bip...Yeah!

PRESENTAZIONE 85%
Possibilità di giocare con un amico o contro il computer, parecchi livelli di difficoltà ed un aspetto generale sfavillante.

GRAFICA 93%
Sprite fluidissimi ed abbastanza originali che schizzano su fondali spaziali assolutamente affascinanti.

SONORO 94%
Una bella musica discretamente dura in cui gli stessi rimbalzi della pallina costituiscono le percussioni.

APPETIBILITA' 98%
Non esiste un altro gioco più semplice di questo, ma questo non vuol dire che sia brutto, anzi...

LONGEVITA' 74%
Prima lo giocherete per vedere i fondali, poi per divertirvi con gli amici, poi per battere il computer...

GLOBALE 89%
Una versione superba del gioco più classico che ci sia. Quasi un Gioco Caldo...

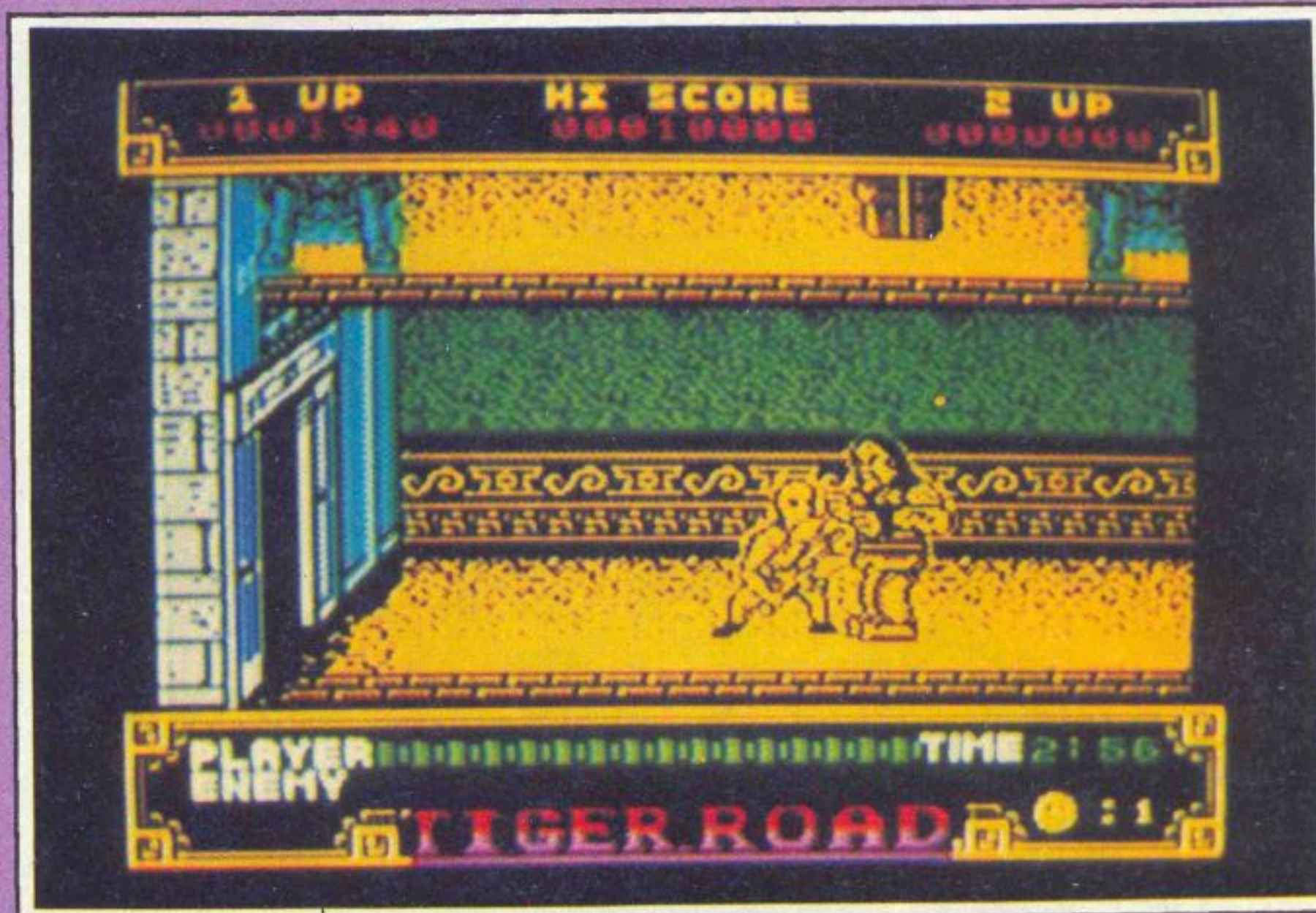
TEST

Tiger Road

GO!/Capcom - VERSIONE PROVATA: Spectrum

Quando i programmatori di videogame non sanno più cosa inventare, tirano fuori le antiche favole cinesi (Legend Of Kage vi dice qualcosa?). Questa volta il cattivone di turno è un certo Ryu Ken Oh (ogni riferimento a cose, fatti o personaggi...) che, non avendo niente da fare, si è messo a rapire bambini da un villaggio per sottoporli ad un lavaggio del cervello (avevano già inventato la TV a quei tempi?) e trasformarli in soldati obbedienti (e, soprattutto, che non fanno domande e non si pongono problemi sul Sistema e cose del genere) al suo servizio.
Potete immaginare quanto siano incazzati i genitori di questi pargoli (i miei avrebbero mandato una lettera di ringraziamento, al loro posto): sono così neri, ma così neri (sì, vabbé, i cinesi sono gialli, avete ragione) che decidono di... mandare voi!!! (mica fessi, 'sti tizi!).
Cosa? Chi siete voi? Ma come, l'intrepido, baldo ed onesto Lee Wong (questo mi sembra di averlo già sentito...) che, armato di una semplice ascia bilama (che cioè toglie il pelo ed anche il vizio in un sol colpo) si accinge ad entrare nella fortezza del cattivone di turno per fargli capire chi è il campione nazionale di videogiochi del 1989.
La vostra missione inizia infatti all'esterno del palazzo, dove una banda di tizi inferociti e armati di sciabola cercano di saltarvi addosso e di farvi a fettine: la vostra asciazza può fermarli con un solo fendente, ma attenti perché i loro colpi, sebbene non istantaneamente mortali, fanno abbassare il vostro livello di energia. Dopo aver attraversato questo comitato di benvenuto arrivate alla porta del palazzo, entrando dalla quale si passa al secondo livello.
Già nei primi schermi, però, potrete notare diverse giare di terracotta (chissà perché ci vogliono tutti quei colpi per romperle, se sono di terracotta) che, una volta fracassate, rivelano delle nuove armi (ma vi sembra il posto dove nascondere un'arma? Provate a nascondere una pistola in una bottiglia, se ci riuscite...). Le armi recuperabili con

▼ *Ecco l'eroico Lee Wong che si fa strada verso il palazzo del tiranno...*

▼ *... e dopo essere penetrato al suo interno comincia a sfidare i tirapiedi del cattivone!*

questo originalissimo sistema (vedo una strana ombra alla finestra...) sono tre: oltre alla già nota ascia potete trovare un bastone oppure una mazza ferrata.
Inoltre, sparse di qua e di là, ci sono pergamene che aggiungono punti al vostro score (scusa, Francesco, se mi è sfuggita...) oppure cibarie che vi riforniscono di energia.
Ritorniamo all'ingresso nel palazzo: una volta oltrepassata l'arcata di pietra, troverete ad aspettarvi (che gentile!) un gigante alto almeno tre metri che non vede l'ora di riuscire a mettervi le mani addosso per spiaccicarvi sul pavimento in un sol colpo (non sto scherzando!). Per abbattere questo tizio dovete colpirlo diverse volte, tenendovi opportunamente alla larga dalle suoi pesanti arti superiori.
Potete, volendo (beh, quasi volando... che brutta, questa!), evitarlo saltando al piano superiore (ci sono anche le scale, ma sono alle sue spalle), per poi procedere da un piano all'altro fino a raggiungere l'estremità opposta della costruzione — in ogni caso qualche gigante dovrete abbatterlo, mi spiace.
Se superate questo schermo tornerete ai tempi in cui la vostra fidanzata venne rapita da un enorme scimmione: gli scagnozzi di Ryu Ken Oh vi lanceranno contro numerosi barili da destra e da manca, che dovrete evitare o distruggere con un colpo ben assestato, se non volete veder prosciugare spietatamente la vostra energia vitale. Ma non credete che finisca qui, perché ancora vi aspetta la lotta con una sorta di strano animale simile ad un leone (se qualcuno riesce a capire cos'è mi scriva), seguita da una sezione a scrolling orizzontale dove scalerete le mura del palazzo (ammazza quant'è grosso, 'sto edificio!) mentre degli insetti giganteschi (o draghi — ma dove la prenderà tutta 'sta roba il vecchio Ryu?) vi infastidiscono in una maniera esagerata. Seguono altre guardie armate di tutto punto, piattaforme assassine, e un mostro finale... e questo è ancora il primo livello (della serie "credevi di avercela fatta, eh, birbone?")!
Si presuppone che al termine di tutto questo casino digitale ci sia il cattivone in persona, seduto davanti alla TV con i bambini del villaggio e armato di telecomando (spero che qualcuno non mi prenda sul serio, magari quello del VIC 20)...

D.B.

Penso che il fatto di non aver mai visto il coin-op originale in sala giochi (non sono io l'addetto a questo tipo di compiti sollazzevoli, qui in redazione) sia stata una fortuna, dato che lo Spectrum non è il massimo in fatto di riproduzione di giochi da bar (ho letto da qualche parte che cercare di portare Afterburner sullo Spectrum è stato come cercare di far stare l'Oceano Atlantico in un cucchiaino). C'è da considerare che la velocità di animazione è ottima, e che non mancano i colori (l'effetto di colour clash degli sprite è consigliato solo agli spectrumiani più fedeli), mentre il sonoro, al solito, è quello che è. Di giochi su questo tema ne ho visti tanti (troppi!), però l'azione di Tiger Road è abbastanza frenetica da coinvolgere anche il giocatore occasionale oltre all'appassionato di giochi orientaleggianti. Dategli un'occhiata, ma senza riporvi troppe speranze...

TANTO PER COMINCIARE
— Tenendo conto del rilevamento di collisione non proprio eccezionale in questa versione Spectrum, la cosa migliore è di imparare la giusta distanza da tenere per colpire l'avversario in modo efficace.
— Spesso conviene saltare ed evitare la lotta, soprattutto con gli avversari più pericolosi.
— L'arma più efficace dovrebbe essere la mazza ferrata con la catena, dato che consente di colpire stando a distanza di sicurezza.
— Non lasciatevi sfuggire i bonus di energia e di punti.
— Abbiate molta, moltissima pazienza

PRESENTAZIONE 55%
Non male lo screen di caricamento con tanto di contagiri digitale, ma le istruzioni sono vergognose (lo so che non c'è molto da dire, ma almeno parlare un po' dei livelli).
GRAFICA 60%
Ai problemi cromatici ci siamo abituati, per cui possiamo apprezzare la velocità d'animazione e la discreta definizione degli sprite. Un po' limitati i fotogrammi di movimento degli sprite.
SONORO 55%
Nonostante gli sforzi, il povero Z80 ha ben altro a cui pensare...
APPETIBILITA' 80%
Lo salva moltissimo il nome, anche se il genere non dispiace a nessuno...
LONGEVITA' 87%
Abbastanza 'duro' da tenere impegnati anche gli spectrumiani più abili nelle arti marziali.
GLOBALE 68%
Non esattamente una delle conversioni più felici per il buon vecchio ZX, ma si lascia giocare e dà quel 'certo non so che' (Boozah?) che ti fa esclamare "Adesso ti faccio vedere io..." anche dopo numerose partite.

▼ *Lo screen di caricamento del gioco, coi classici colori dello Spectrum...*

Who Framed Roger Rabbit?

Mindscape - VERSIONE RECENSITA: C64 Edizione USA

Chi credeva che Zzap! stesse invecchiando e perdendo la sua vitalità corra a nascondersi: per dimostrarvi che cosa siamo capaci di fare, siamo andati a scoprire che cosa si nasconde dietro allo spin off più chiacchierato dell'anno, ed ancora una volta si tratta di una esclusiva MONDIALE! (E questo è solo l'inizio, Ed.).

Roger Rabbit è il personaggio cinematografico dell'anno appena trascorso: il suo film ha fatto il pienone nei cinema di tutto il mondo, e a ragione. Le tecniche usate nel film hanno dato dei risultati incredibili, e la Touchstone (produttrice della pellicola) ha fiutato un grosso affare nel cedere i diritti sul gioco, che sono stati dati al migliore offerente in scala nazionale.

Questo significa che la versione per home computer di Roger Rabbit italiana sarà diversa da quella tedesca, quella americana da quella francese e così via, ed è questa la ragione per cui questo nostro scoop deve venire considerato in maniera del tutto particolare: la versione che abbiamo visto è quella della Mindscape americana, e nonostante sia la prima ad essere pubblicata (per ovvie ragioni relative ai tempi di uscita del film) potrebbe essere completamente diversa da quella che sarà pubblicata in Italia nei prossimi mesi.

Il gioco del coniglio più famoso degli ultimi tempi comincia con una sequenza introduttiva che pare essere tratta dal film, tanto è ben disegnata: Baby Herman manda Roger alla ricerca del contratto su cui si basa tutta la trama del film, sperando che il coniglio non combini uno dei suoi soliti pasticci.

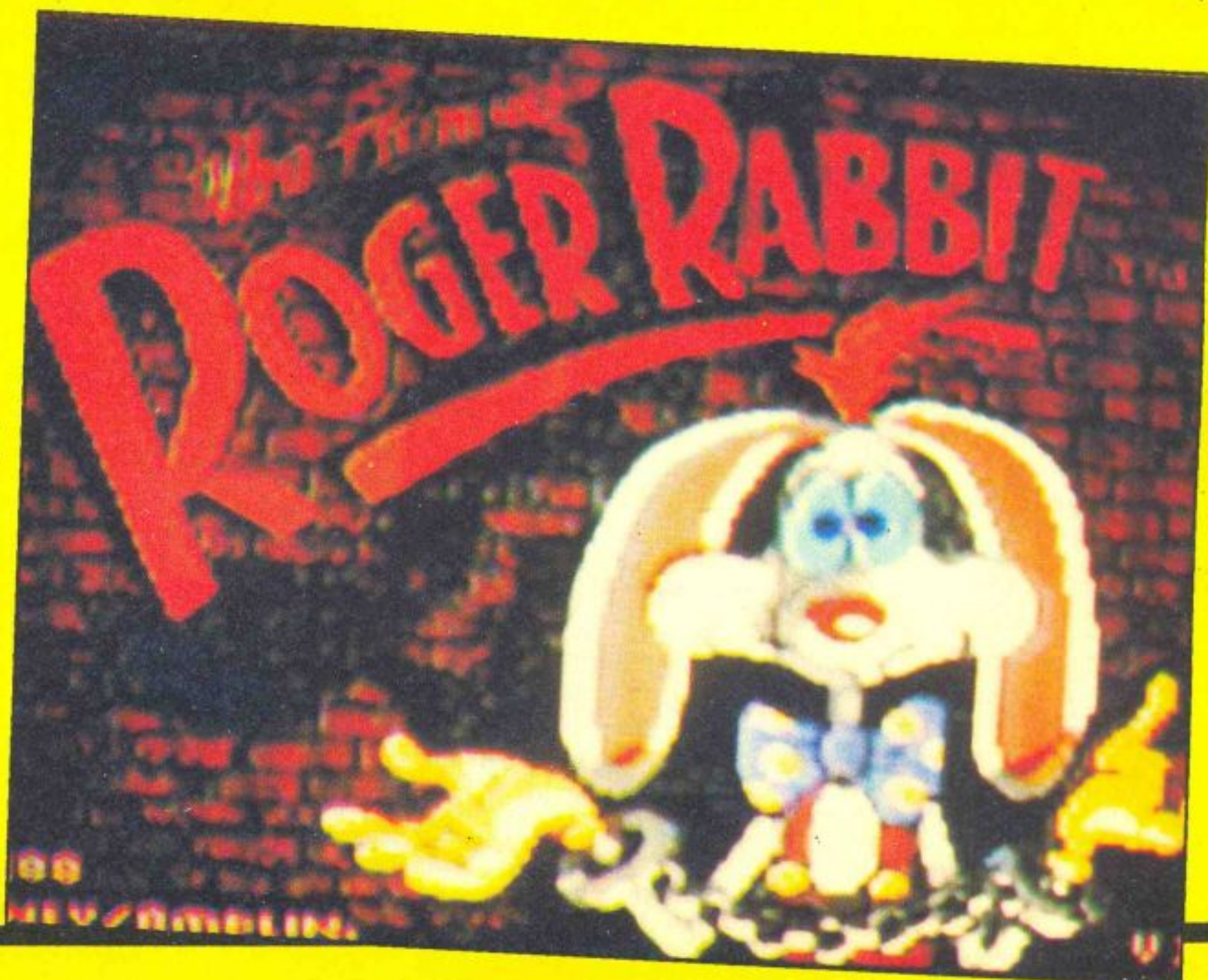
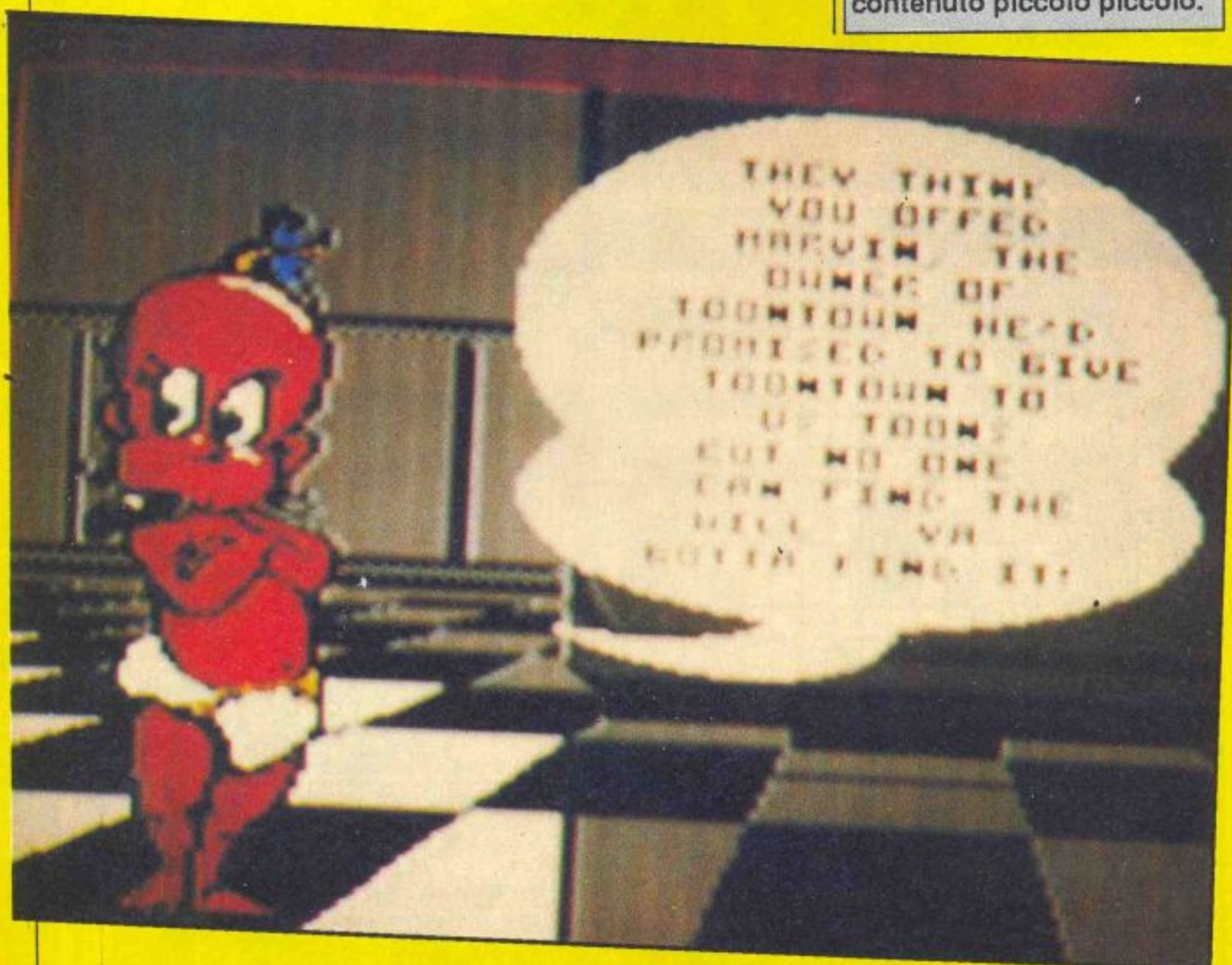
Il primo quadro del gioco vede Roger alla guida del taxi animato Benny, diretto verso il Club Inchiostro & Tempera in cui canta la bellissima Jessica: lo schermo scorre orizzontalmente mostrando una decente replica delle strade viste nel film, divise in due corsie. Automobili e tram si muovono nell'anarchia più totale sulle corsie, che sono anche cosparse di "salamoia" letale per il taxi di cartone. Per evitare questi ostacoli è necessario saltare usando le ruote estensibili di Benny, raccogliendo così anche i lampioncini luminosi che pendono da alcune facciate delle case.

Questi rappresentano delle vite bonus e la possibilità di diventare temporaneamente invulnerabili, e si rivelano molto utili anche perché insieme a noi sono dirette al club le terribili Faine, che vanno assolutamente precedute.

Arrivati al club, il gioco passa al suo secondo quadro deludendoci un po' per la mancanza di Jessica, comunque sostituita più che degnamente dai Corvi impegnati in una selezione di pezzi jazz. Numerosi camerieri-pinguini corrono da un tavolo all'altro deponendo su di essi dei fogli di carta e dei bicchieri di whisky: il nostro compito è ora di raccogliere tutti i fogli evitando di bere il whisky, che avrebbe su di noi il devastante effetto che ben conoscono tutti coloro che hanno visto il film.

Evitando il gigantesco buttafuori del locale, la nostra impresa si rivela una delle più ardue mai capitateci nella nostra lunga carriera di videogiocatori, ma se dovessimo riuscire a recuperare tutti i fogli (su uno di essi c'è sicuramente il contratto) il gioco passerà ad un nuovo trasferimento in macchina verso la fabbrica di scherzi, dove incontreremo il terribile Giudice. In questa fase dovremo utilizzare il più intelligentemente possibile gli 'scherzi' a disposizione, con la possibilità di neutralizzare i nostri avversari persino facendoli sbellicare dalle risate.

Beh, devo dire che da un titolo come Roger Rabbit mi aspettavo qualcosa di più di questo giochino. Non che non sia simpatico, anzi: il problema è che tutto il gioco è purtroppo decisamente mediocre in ogni sua parte, eccettuate forse le schermate grafiche introduttive e finali, peraltro del tutto superflue. La difficoltà è decisamente mal calibrata, e varia da "eccessivamente facile" nella prima parte a "quasi impossibile" nella scena del club e "non esageratamente difficile" nel quadro della fabbrica di scherzi. In effetti, non posso darvi la mia opinione sul quadro finale semplicemente perché, pur con un passato di campione nazionale di videogame, non sono mai riuscito ad arrivarci!
Non male, ma spero veramente che la versione italiana del gioco sarà diversa da questa e possibilmente migliore.

Le foto di questa pagina testimoniano la velocità del gioco (e l'incompetenza del fotografo...)

Direi che l'elemento da cui nasce il fascino di Roger Rabbit è il responso grafico unito alla fluidissima animazione: il coniglio si muove splendidamente nella seconda parte del gioco, così come i pinguini attorno ai tavoli, in una vorticosa danza che vi farà aggrovigliare i neuroni (per me è uno stato normale, Paolo; DE). Notevoli gli intermezzi grafici con i vari personaggi del film. Ciò che invece non attrae è forse lo spessore del gioco (ovvero la sua mancanza), il quale presenta un primo schermo di una banalità sconcertante, e tutto sommato per i primi schermi si potrebbe anche chiudere un occhio, se non fosse che in Roger Rabbit anche il secondo si presenta scontato con connotati di mero rompicapo... gli altri li lascio a voi, altrimenti vi privo anche del gusto della scoperta. Non che Roger Rabbit sia proprio noioso, anzi l'azione è a volte intricata e rapida — è che tutto sommato mi ha lasciato la stessa sensazione procuratami dal film: un grande scenario che nasconde un contenuto piccolo piccolo.

Chissà perché mi fanno sempre provare giochi del 64 dopo che li ho già provati sull'Amiga o sull'ST! Meno male che questa volta la cosa non influisce granché: il problema che caratterizza questo videogame, lo stesso presente nella versione Amiga, è quello classico di nascondere una cronica carenza di spessore dietro una presentazione e un nome di ottimo livello. Certo, come è accaduto con altri spin-off celebri, saranno in molti a comprarlo 'a scatola chiusa' (è proprio il caso di dirlo), ma sicuramente non darà la stessa soddisfazione di Platoon o di (anche se in misura minore) Predator. Gli schemi di gioco prendono spunto da situazioni del film solo per utilizzarle come un pretesto per sciroppare al videogiocatore una serie di sottogiochi dallo schema sorpassato e dalla difficoltà tutt'altro che dosata. Certo, molti potrebbero lodarlo per la grafica curata, ma non negherete che anche in questo caso ci troviamo di fronte ad una realizzazione frettolosa che tenta il successo sull'onda di quello appena riscosso dal film omonimo.

PRESENTAZIONE 95%
Eccezionali schermate introduttive e un azzeccato "P-p-p-please turn the disk".
GRAFICA 94%
Niente di eccezionale nel gioco vero e proprio, ma gli intermezzi e le sequenze introduttive e finali sono magnifiche.
SONORO 77%
Musiche stranamente non tratte dal film realizzate piuttosto mediocremente.
APPETIBILITA' 80%
Il nome e la presentazione attraggono, ma...
LONGEVITA' 56%
... il gioco non convince nemmeno un po'.
GLOBALE 64%
Una licenza sprecata.

ESPIONAGE

Grandslam - VERSIONI PROVATE: Cbm64, Spectrum, Amstrad

Finalmente è giunto il momento in cui tutti voi aspiranti spie, novelli Michael Caine, potete indossare l'impermeabile, il cappello scuro, gli occhiali neri e gettarvi in uno dei complotti più pericolosi che la storia ricordi. E' stato infatti appena tradotto per Commodore 64 il famoso board game Espionage, un gioco di intrighi e doppi giochi, crimini e tradimenti, insomma, dove poter liberamente esprimere la vostra totale mancanza di scrupoli.
L'obbiettivo del gioco di diventare capo dei servizi segreti completando una pericolosa missione, trovare alcuni vitali microfilm e portarli alla base.

Tutto questo sembra abbastanza semplice, ma attenzione, non siete i soli ad avere questo obbiettivo, altri agenti sono in aria di promozione e cercheranno di mettere le mani su quei microfilm prima di voi.
Disponete per la vostra missione di 12 agenti operativi, 4 con compiti di sorveglianza, 4 corrieri e 4 agenti segreti, tutti questi si muovono sulla scacchiera di gioco (ricordiamo che è tratto da un gioco da tavolo) con diverse possibilità, come negli scacchi.
Un'altro obbiettivo è quello di far soldi (problema molto comune a quanto pare Ed.), "terminando" le spie avversarie, queste vengono uccise in maniera simile alla dama. Se si passa sopra un avversario e dietro a questi c'è uno spazio libero allora questi viene eliminato dalla scacchiera mentre i suoi soldi...
Il gioco finisce quando viene completata la missione o quando si esaurisce il tempo a vostra disposizione.

▲ Sopra, la versione Amstrad CPC; qui sotto, nella foto
▼ grande, uno screen della versione Commodore

I primi dubbi sulla qualità della realizzazione di Espionage li ho avuti ancora prima di iniziare a giocare, quando ho inserito il codice di protezione del manuale. L'input da tastiera non è quello che si definisce "un sistema user friendly", con tre lettere che venivano su ad ogni tasto battuto e il tentativo di cancellarle rendeva il tutto ancora più caotico. Anche il gioco stesso non è molto bello, si passa infatti la maggior parte del tempo sulla scacchiera ad aspettare la prossima mossa dei giocatori del computer. I simboli sullo schermo poi sono piccoli e per niente chiari, spesso mi è capitato di uccidere una pedina senza accorgermi che era in possesso di un microfilm. Per finire il sonoro è una cosa patetica, con qualche beep durante il gioco ed una squallida musichetta. Dov'è la stupenda grafica, l'interfaccia utente dinamica e flessibile, il sonoro favoloso di cui ha bisogno un board game su computer? In Espionage di sicuro no.

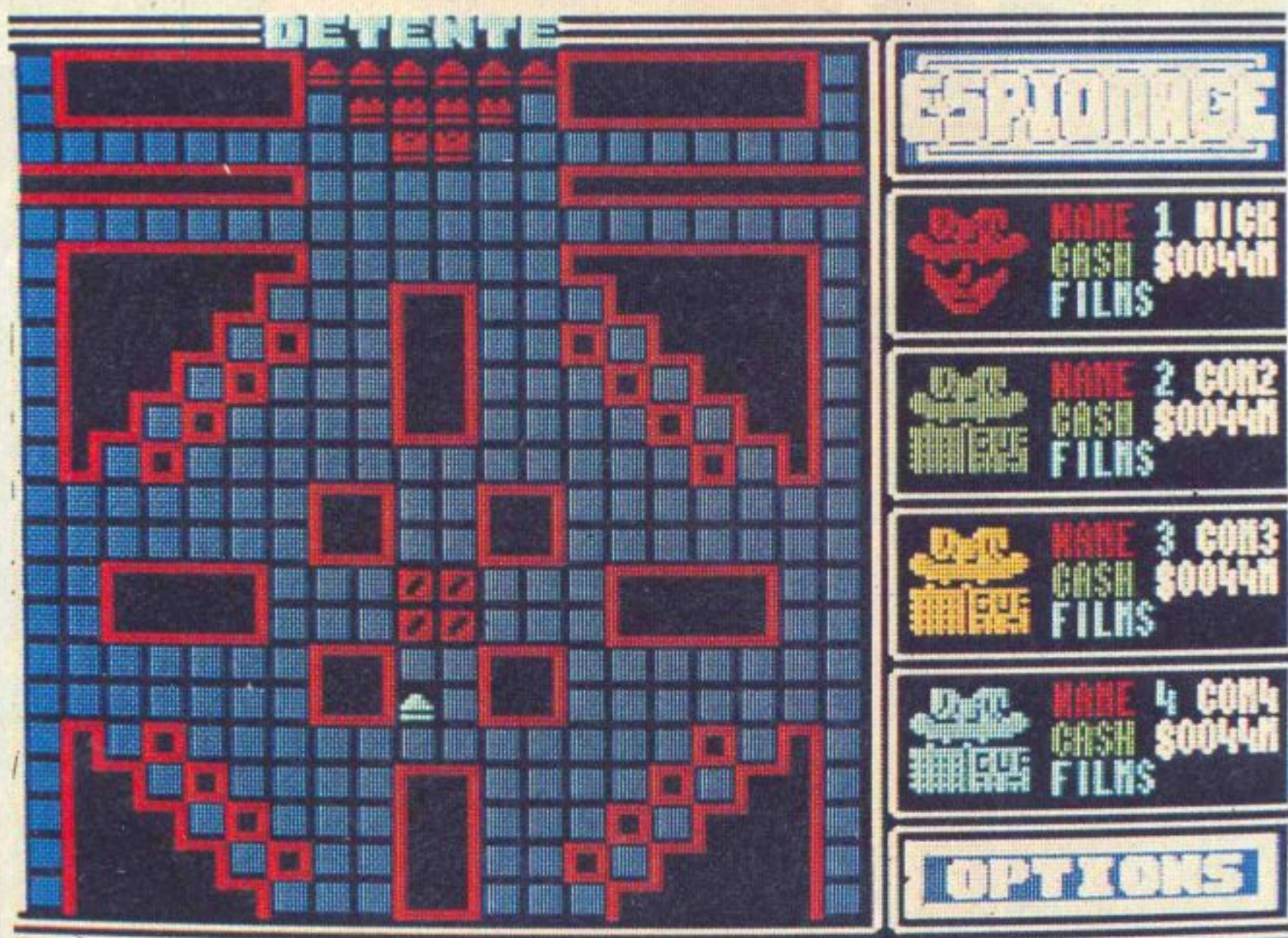
VERSIONE AMSTRAD

Essendo leggermente più ricca dal punto di vista cromatico e sonoro, questa versione si avvicina più a quella del Commodore 64 che non a quella dello Spectrum. Non si può naturalmente parlare di sfruttamento delle capacità della macchina, mancando l'animazione e la varietà di scenari: dove viene utilizzato lo scrolling (per spostare la scacchiera e visualizzarne un'area differente), questo avviene in modo piuttosto indolore, trattandosi non di altissima risoluzione. Espionage è in definitiva un gioco per tutti gli amanti del board game strategico di qualsiasi natura... ma anche gli altri potrebbero farci un pensierino, dato che le lunghe serate invernali non sono ancora finite.

Nella foto sopra e qui sotto, due schermate di gioco della versione Spectrum...

VERSIONE SPECTRUM

Un gioco come Espionage non pone particolari problemi dal punto di vista della grafica, né del sonoro: entrambi i fattori sono infatti semplicemente funzionali, nella versione Spectrum. Da segnalare rispetto alle altre due versioni è una maggiore velocità di risposta alla quale si contrappone però una minore arguzia da parte dell'avversario digitale (il computer, per quelli intellettualmente pigri). La cosa che ho apprezzato di più sono state comunque le istruzioni che, oltre ad essere davvero complete (le regole del gioco sono spiegate passo passo) nella versione inglese, erano accompagnate da una efficace traduzione italiana. Per il resto, niente di entusiasmante, anzi...

Le versioni per computer di board game stanno attraversando un buon periodo con Risk prima ed ora con Espionage. Sfortunatamente la conversione della Grandslam non aggiunge nulla al gioco originale, anzi in qualche modo è ancora peggiore. Sullo schermo viene visualizzata solo una parte della mappa, a seconda del turno di gioco e l'opzione di zoom non fa che peggiorare le cose. Dal punto di vista della giocabilità posso solo dire che non è molto divertente starsene seduti davanti allo schermo per venti minuti mentre il computer riflette sulla sua prossima mossa e diventa quindi appena accettabile solo se giocato contro un amico. Perché starsene delle ore davanti ad un monitor quasi inattivi mentre potete acquistare il board game riuscendo anche a capire cosa succede sulla scacchiera? Tutte le potenziali spie farebbero meglio a risparmiare i loro soldi e a prendersi il board game.

PRESENTAZIONE 56%
Qualche opzione e un po' di roba nella confezione, ma l'aspetto grafico del gioco è davvero scadente. Istruzioni in Italiano.

GRAFICA 46%
La scacchiera è coperta di piccoli caratteri spesso irriconoscibili.

SONORO 40%
Pochi effetti sonori ed un deprimente motivetto.

APPETIBILITA' 50%
Il nome potrebbe incuriosire, ma già dall'inizio contro il computer è troppo difficile.

LONGEVITA 46%
E col tempo diventa anche noioso.

GLOBALE 48%
Accettabile soltanto se giocato in due o più persone, molto meglio comunque il gioco da tavolo.

TEST

RACK'EM

Accolade - VERSIONE RECENSITA: C64

AAoooo....! Scusate. Era Matt che stava cantando Werewolves of London come faceva Tom Cruise nel Colore dei Soldi. Non che lui abbia qualcosa da spartire a Tom Cruise, ma stava cercando di entrare nello spirito adatto per giocare a Rack'em. Solo che ci farebbe tanto piacere se si sedesse e la smettesse di agitare le braccia per aria.
Il gioco comincia con voi che entrate nella sala da biliardo, con la stecca in mano ("Oooh" e tutto il resto), pronti per una partitina o due. Il proprietario vi chiede a cosa volete giocare (Straight Pool, 8 o 9 Ball Pool o Snooker) e scrive i nomi dei concorrenti sull'apposita lavagnetta.
Se state giocando allo Straight Pool ed avete già deciso chi inizia (sennò potete sempre tirare a sorte con l'apposita opzione), il primo giocatore dichiara la buca in cui intende far andare una determinata palla. Il colpo viene mirato selezionando la palla da colpire e designando il punto di impatto. Poi perfezionate il tiro impostando l'effetto con un mirino e controllando la potenza del tiro con l'apposita barra. L'accuratezza di un tiro dipende dalla distanza a cui si trova la stecca dalla pallina quando premete il pulsante di fuoco. Semplice, no?
Si possono effettuare un sacco di tiri particolari, tipo quelli che si vedono solo nei film. All'inizio è il computer che fa tutto, poi quando vi sentite adeguatamente pronti il controllo dell'azione passa a voi. Potete persino definire un nuovo gioco apposta per voi con le regole che preferite.
Cos'altro ci vuole per rendere l'atmosfera delle sale da biliardo?
Ah sì... Aaaaaaaooooooooo — Werewolves in London!!!

▼ *La diversità di output grafico di* Rack'èm ▲

Amo fare una partitina a biliardo di quando in quando, ma dopo un po' giocare delle partite serie viene a costare decisamente un po' troppo. Ecco perché sono sempre in cerca di una decente simulazione per computer di questo sport per intellettuali. Rack'em è certamente una delle migliori che io abbia mai visto, con una vasta scelta di regole, giochi e tiri. La palla rotola sul tavolo in maniera discretamente convincente quando viene colpita dando una buona impressione di inerzia e mobilità. La quantità di menu e di selezioni che bisogna fare ogni volta, comunque, lo rendono abbastanza noioso e ne limitano la giocabilità. É un vero peccato, quando ho visto tutto il materiale allegato alla confezione ero sicuro che mi sarebbe piaciuto, ma è talmente lento e complesso che mi ha portato alla noia. Rimane comunque uno dei migliori nel suo genere.

Mi sono abbastanza piaciuti sia il film il colore dei soldi che il gioco del biliardo, ma in questo sono abbastanza negata, ho sempre il terrore di fare a pezzi il panno del tavolo. Al contrario è un'ottima cosa che questo pericolo non sussista anche nella versione per computer! La Accolade vi ha incluso diverse possibilità ed opzioni del gioco reale tra cui la scelta fra pool e snooker tirandone fuori così una discreta simulazione. C'è comunque più di qualche neo nel programma, tra cui lo scomodo sistema di posizionamento del mirino, gli strani colpi rimbalzanti e la selezione della forza del tiro. Comunque l'azione sul tavolo da gioco non è troppo male, quello che è abbastanza scadente è come questa si presenta sullo schermo.

PRESENTAZIONE 78%
Numerose e comprensive le possibilità di gioco, il sistema di mira può, al contrario, essere abbastanza frustrante.

GRAFICA 79%
I colori non sono proprio il meglio, ma gli oggetti sono ben definiti e valido è anche il movimento delle palline.

APPETIBILITA' 61%
Procura qualche problema all'inizio per entrare nella complessità del gioco.

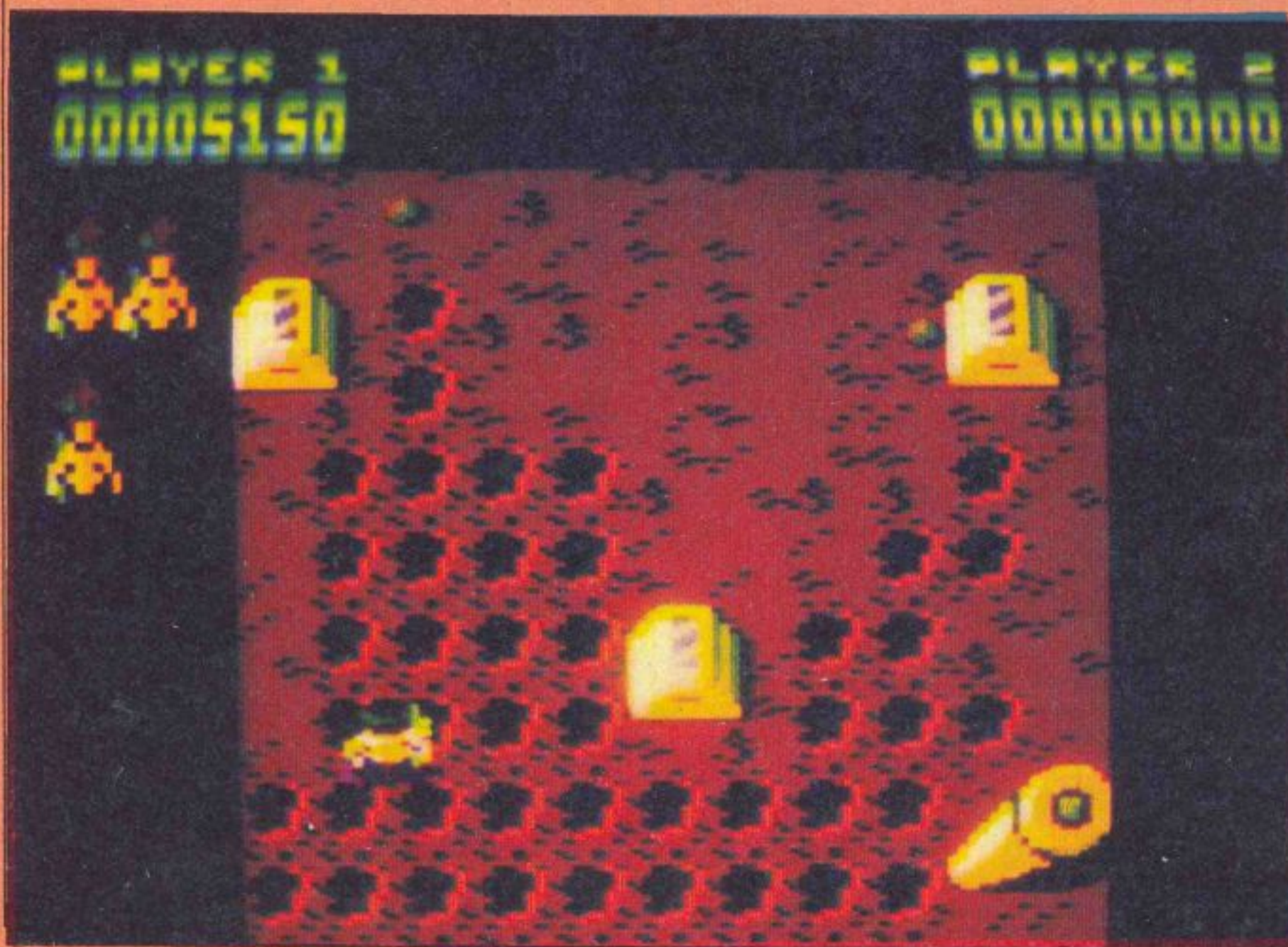
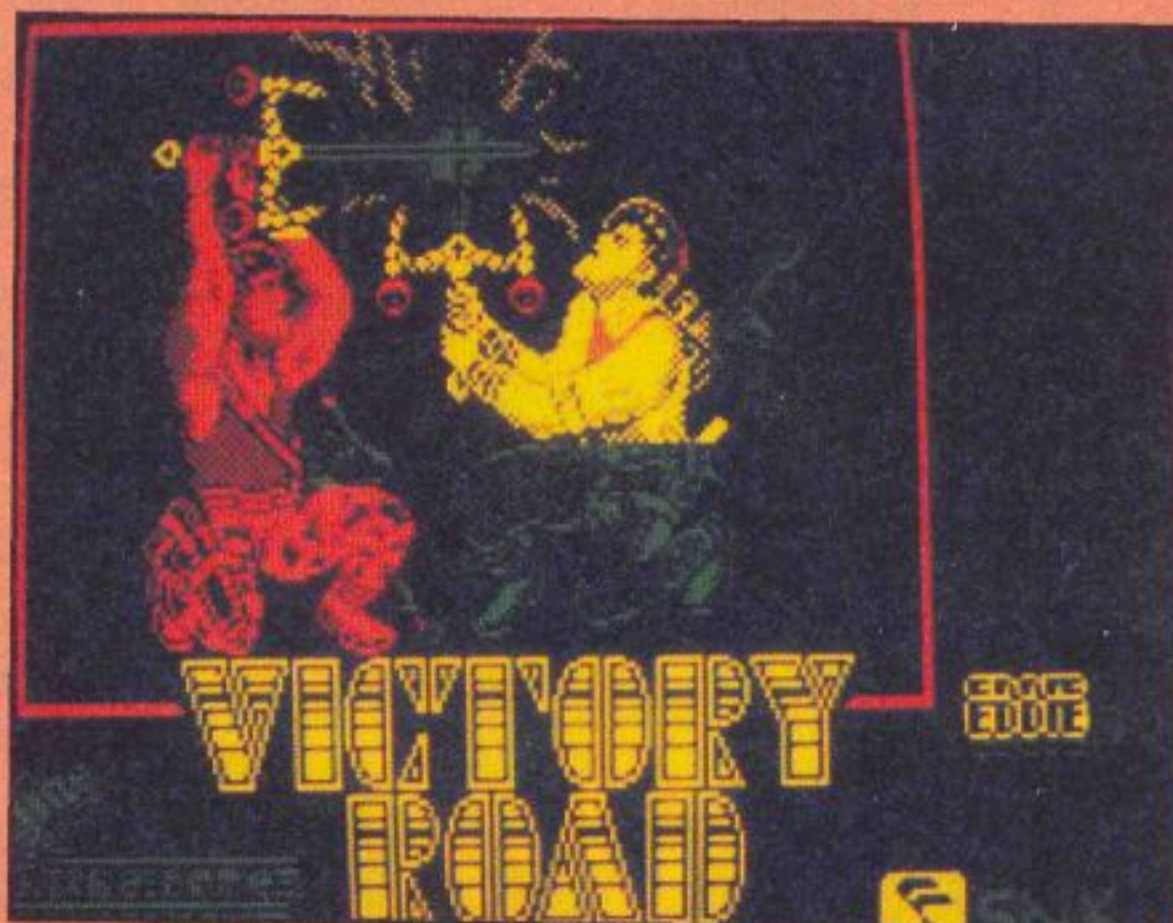
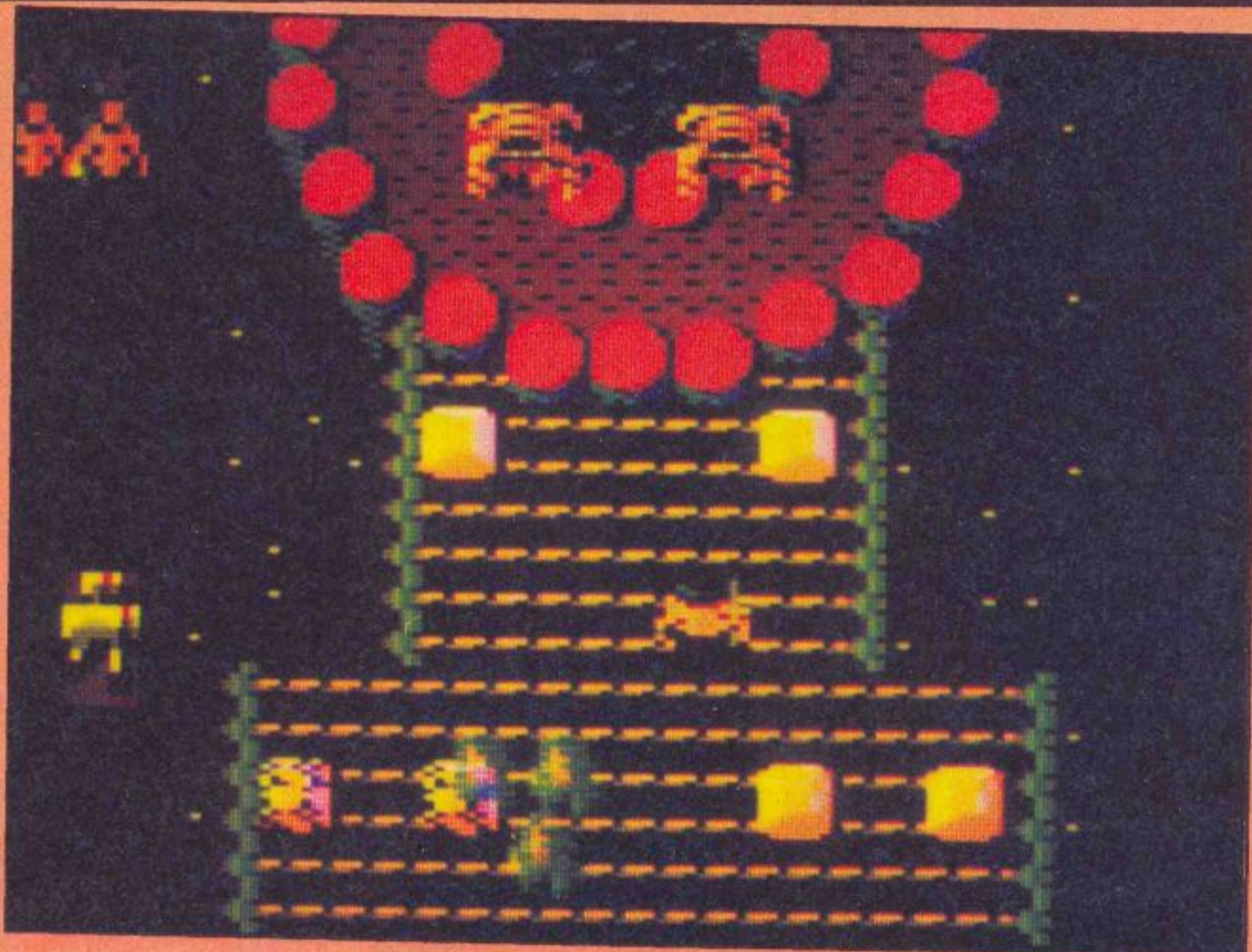
LONGEVITA' 71%
Se riuscite a superare i problemi iniziali c'è di che tenersi occupati per lungo tempo.

GLOBALE 74%
La migliore simulazione di biliardo fino ad oggi, anche questa comunque con la sua parte di bieche bizzarrie.

LED STORM
LAZER ENHANCED DESTRUCTION ™
SCORE
ENERGY
DISTANCE

VICTORY ROAD

Imagine/SNK - VERSIONE PROVATA: Amstrad CPC

Quando mi hanno chiesto di recensire questa conversione ho accettato con piacere (in genere devono minacciarmi di licenziamento) solo perché ero curioso di sapere se quelle cose tonde che si vedevano nelle foto del gioco da sala erano o no delle torte alla ciliegia o alla fragola (sapete, sono un golosone).
Una volta lette le istruzioni e fatte numerose partite, ho capito che in Victory Road non c'è niente di gastronomico... magari di gastrico!
In effetti ci troviamo di fronte ad uno strano gioco, dove trionfano i sapori di Rambo e di Ikari Warriors ma in un contorno fantascientifico da Alien Syndrome (sembra di ascoltare I Paesi Della Domenica al TG)...
Tutto ha inizio sopra una misteriosa e affascinante piattaforma sospesa, una 'Scala Verso Il Paradiso' (no, i Led Zeppelin non c'entrano, a meno che il programmatore non sia un tipo alla Minter): sotto i vostri piedi c'è quella che dovrebbe essere una gradinata, e sotto di essa... il vuoto dello spazio!
In un primo momento sono stato colto da vertigini, poi ho focalizzato lo sguardo sul personaggio principale, l'impavido eroe che si accingeva a scalare lo scenario in scrolling verticale verso l'alto (lo sapevo, i dati tecnici rovinano tutta l'atmosfera poetica!) — a torso nudo, fascia intorno alla fronte, fucile alla mano... AYYEEEEE!!!!
Nello strano e silenzioso paesaggio irreale nulla si muoveva, nulla accadeva... ho iniziato ad andare avanti, e lo scenario scivolava verso di me ed oltre le mie spalle spinto dal mio movimento, poi all'improvviso qualcosa si è mosso: un'orda di orribili creature striscianti veniva minacciosa verso di me.
Con una decisa raffica di fucilate ne ho steso una fila spostandomi su un lato, e ho

Mi è passata la voglia di torta alla fragola, ma mi è venuta una certa sete di ultraviolenza: non potete immaginare quanto diventi importante per voi blastare a colpi di lanciafiamme quelle viscide ondate di esseri amorfi che si trascinano strisciando verso di voi. La sensazione di potenza offerta dallo sgretolarsi del paesaggio sotto i vostri colpi è poi unica, peccato che la furia dell'azione sia un po' smorzata dallo scrolling 'jerky', ovvero dal solito problema di scrolling verso l'alto che ha da sempre piagato questo splendido computer. Tuttavia la definizione degli sprite è più splendida che mai, ed i colori sono così 'tosti' da far sembrare questa conversione quasi un vero coin-op. Se avete voglia di distruggere provatelo, anche se non avete mai visto l'originale... anzi, ancora meglio se non lo avete visto!

spostandomi su un lato, e ho decimato il resto sparandogli dal fianco sinistro.
Ma non erano finiti: ne ho incontrati altri, spalleggiati da strani mostri simili a giganteschi granchi, misteriose e micidiali farfalle dalle ali color porpora, e più avanti alieni alati che facevano fuoco contro di me senza un attimo di tregua...
Lungo la strada strani blocchi gialli di un materiale sconosciuto si sono rivelati frantumabili dai colpi del fucile, rivelando a volte degli strani oggetti. Altri oggetti erano disseminati lungo il cammino: lanciafiamme dal respiro assassino, bombe sterminatrici che ripulivano in un sol colpo tutto il terreno intorno a me e... punti bonus. Hey, svegliatevi, è solo un gioco! Oppure no?
In effetti l'azione potrebbe prendervi un po' troppo la mano: quando le mostruosità assurde di questa strana dimensione chiamata Victory Road vi sbarreranno la strada, l'intervallo fra il pensiero e la reazione sarà così breve da non esistere quasi — o voi o loro!
Se poi sarete in due ad affrontare l'ignoto la cosa si farà ancora più entusiasmante, sparando insieme o lanciando mucchi di granate contro i mostri, raccogliendo nuove armi ed altri bonus lungo la strada, e lanciandovi insieme dentro uno degli insoliti vortici che vi trasportano in una dimensione intermedia ad affrontare enormi teste sputa-alieni offrendovi la scelta fra i punti bonus e la morte.
L'area di schermo occupa un sessanta per cento dello schermo, lasciando ai due lati spazio per l'indicazione delle vite, in basso, e del punteggio, in alto, per ciascun giocatore.
Lo scenario di Victory Road è uno dei più interattivi che mi sia mai capitato di vedere: i blocchi di pietra, le costruzioni ed altri oggetti non ben identificati possono essere distrutti per rivelare bonus nascosti... o niente di niente, e per quanto riguarda le costruzioni è possibile anche aprire dei passaggi attraverso la loro struttura per accedere così a zone altrimenti inaccessibili. Per portare avanti questo processo di demolizione creativa avrete a disposizione granate ed altre armi da scovare ed utilizzare al meglio.
Inoltre, dato che l'arma impugnata punta nella direzione del vostro movimento, è possibile 'bloccarla' in una direzione precisa utilizzando il tasto scelto all'inizio del gioco per svolgere tale funzione, e sbloccarla allo stesso modo (l'alternarsi dei due stati viene definito 'toggle').

TANTO PER COMINCIARE

Essendo un gioco alla Ikari Warriors, VR richiede prontezza di riflessi ma anche pianificazione degli attacchi e delle ritirate: il movimento degli alieni più piccoli è piuttosto prevedibile e prefissato, per cui vi basta farne fuori una fila verticale e, spostandovi sul lato libero, sterminarli al loro passaggio con un fuoco trasversale (i più sensibili perdonino il linguaggio truculento, ma... quanno ce vò, ce vò). La stessa prevedibilità caratterizza i granchi, sia che vengano dall'alto, sia che attacchino dai due lati. Buona norma è ricordarsi la posizione delle varie armi e delle smart-bomb in modo da raggiungerle al momento giusto: una volta preso il lanciaflamme non andate a raccogliere di nuovo il fucile, mi raccomando. Se la strada è piena di ostacoli, fareste bene a ripulirla prima di muovervi in avanti, visto che poi vi sarà più difficile evitare il contatto con gli alieni. Nella prima fase gli avversari più pericolosi sono le farfalle (è meglio colpirle appena appaiono, e il lanciafiamme è una santa cosa in tale frangente) e gli alieni che sparano (qui dovrete sfoderare tutto il vostro stile 'commando').

PRESENTAZIONE 90%
Screen di caricamento con musica di presentazione, istruzioni dettagliate ed opzioni per un comodo utilizzo delle armi e dei personaggi. Sul multiload non possiamo dirvi molto visto che non siamo andati così avanti da controllarlo.
GRAFICA 80%
Splendidi colori e sprite 'muscolosi' alla Ikari Warriors, ma lo scrolling è piuttosto 'balzelloso' e l'animazione ne risulta piuttosto rallentata.
SONORO 82%
Musichetta discreta nei titoli ma effetti sonori abbastanza adatti.
APPETIBILITÀ' 90%
Appetibilissimo agli amanti dell'azione bellica 'alla Rambo' e delle ambientazioni fantahorror, ma tutti gli altri potrebbero rimanerne altrettanto affascinati...
LONGEVITA' 93%
Se avete almeno un po' di testa dura e di voglia di ultraviolenza, non lo lascerete più.
GLOBALE 87%
Una buona conversione, sebbene il tema non sia dei più nuovi: ma chi può vantare questa qualità al giorno d'oggi?

TEST

ROY OF THE ROVERS

Gremlin Graphics - VERSIONE PROVATA: C64

Orribile sciagura!
Poche ore prima di una importante partita alcuni elementi della squadra dei Manchester Rovers sembrano scomparsi, ed il loro capitano Roy si trova veramente nei pasticci. All'improvviso, una telefonata anonima informa che la squadra è stata rapita, e l'unica speranza di riuscire a giocare quel fondamentale incontro sta nel ritrovarli.
Armato di molto coraggio ed una cartina di Manchester, Roy si incarica dell'impresa...
Roy Of The Rovers è diviso in due parti, giocabili indipendentemente l'una dall'altra: la prima è un'avventura dinamica (in cui è possibile scegliere la lingua in cui vengono mostrati i messaggi) ambientata nei dintorni della sede dei Rovers, in cui Roy deve ritrovare i membri rapiti della squadra e portarli da sua mamma per farli riprendere con una delle sue famose tazze di the (La mamma è sempre la mamma, Ed). Il giocatore controlla il girovagare di Roy per le strade di Manchester con il joystick e l'ausilio di una cartina contenuta nella confezione, e seleziona le sue azioni utilizzando una serie di menu a discesa attivati con i tasti funzione.
La seconda parte del gioco è la partita vera e propria, giocata come un normale soccer game e decisamente al di sotto della media di questo genere di giochi.

▲ *Lo screen introduttivo... peccato che sia la parte migliore del gioco!*

FR

Nonostante il mio ormai mitico odio per i giochi sportivi, ho caricato questo ROTR con una speranza di trovarmi almeno di fronte ad una simpatica avventura con una trama diversa dal solito, ma le brutte sorprese sono iniziate sin dalla prima schermata. Al suono di una musica da fiera paesana, la prima cosa che noi poveri latini noteremo sarà senz'altro la mancanza, nella sfilza di lingue disponibili, di un'opzione relativa all'italiano. In effetti, la cosa non è troppo grave, dal momento che la maggior parte dei messaggi appaiono comunque in inglese, ma il bello comincia con l'avventura vera e propria: prendete una grafica patetica, aggiungete un sonoro chiassoso ed inspiegabilmente circense, mischiate con una interazione ridottissima e qualche difficoltà di comando, ed otterrete qualcosa di molto simile a ROTR. Attenzione: ho detto "molto simile", ma non identico. Infatti, la seconda parte del gioco in cui vengono presentati i giocatori paralitici e semideficienti del Manchester Rovers è la classica ciliegina sulla torta che fa meritare, dopo mesi di assenza, la famosa "Medaglia Gabone" a quest'ennesima bestialità targata Gremlin.

Non capita spesso di vedere un programma a due sezioni di gioco così equilibrato nell'orrore di entrambe le parti, anzi non ricordo di aver mai visto un gioco a due sezioni peggiore di questo! La sezione adventure semplicemente patetica, con un sistema di controllo tra i più scomodi che mi sia mai capitato vedere. La parte calcistica fa acqua da tutte le parti (mancano perfino i pali delle porte) con i giocatori che sembra abbiano delle molle sotto i piedi e rimbalzano da una parte all'altra dello schermo come un gruppo di canguri. Statene il più lontano possibile, ne va della vostra salute mentale...

Ho visto brutte avventure dinamiche e ho visto brutte simulazioni calcistiche ed anche combinando fra loro i peggiori esempi di questi due filoni non si riesce a fare di peggio. La grafica atroce ed il sonoro.. yeeeurgh! IL motivetto che inesorabilmente ti accompagna durante l'avventura, una vera tortura per i timpani così come gli effetti sonori durante la partita. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio anche peggio. Durante la fase adventure sembra che non accada mai nulla e ci si ritrova a trascinarsi agonizzanti per le stesse quattro o cinque stanze e per quanto riguarda la parte calcistica... ouch (effetto sonoro di recensore colto da improvvisi conati di vomito). Uno dei peggiori programmi mai pubblicati: evitatelo a tutti i costi.

PRESENTAZIONE 50%
Istruzioni nella media, accompagnate da un menu di opzioni non sempre funzionante.
GRAFICA 53%
Varia da "primitiva" a "decisamente brutta", per quanto bisogna riconoscere sia abbastanza varia.
SONORO 60%
Chiassoso e ben realizzato, ma totalmente fuori luogo.
APPETIBILITA' 72%
Sarebbe stata l'occasione di creare una avventura finalmente originale...
LONGEVITA' 20%
... ma è talmente primitiva da farvi passare la voglia di caricare il programma più di due volte (di cui una per farvi due risate alle spalle dei giocatori della sezione arcade).
GLOBALE 51%
Decisamente al di sotto della media sia come avventura che come gioco sportivo.

'90
Italy Soccer
SIMULMONDO
VIALE BERTI C. PICHAT, 26
Tel. 051 / 41.67.47
BOLOGNA (ITALIA)
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
ITAL VIDEO
C. 64/128
AMIGA 500
ATARI ST

SERVE AND VOLLEY

Accolade - VERSIONE RECENSITA: C64

O.k., finalmente è arrivato il gran giorno del torneo di tennis. Hai indossato i tuoi pantaloncini preferiti, la tua maglietta Adidas, le scarpe Puma e la tua racchetta firmata è tesa quasi quanto te; cos'altro ti serve? Ah si, ecco cosa, devi imparare a giocare a tennis!

Il gioco parte selezionando il tipo di gioco, la lunghezza dell'incontro e il giocatore da controllare. La partita può aver luogo in una delle tre seguenti locazioni: campo centrale, al lido o al country club, ognuno con il suo particolare fondale.

L'azione è controllata in maniera molto particolareggiata da due schemi tattici — nei quali vengono riportate indicazioni di fattori come temporizzazione, direzione, difficoltà e categoria del tiro e livello di affaticamento — e termina al finire del tempo stabilito (può essere su due, tre o cinque set) con il nome del fortunato detentore della coppa sullo schermo.

La prima impressione è quella di un gioco abbastanza noioso, in particolare per la lentezza del gioco. Una volta, però, accettato il fatto e soprattutto presa la mano con il complesso sistema di controllo e la tecnica di gioco avete a disposizione un'interessante simulazione sportiva discretamente divertente e duratura ma soprattutto con una profondità di gioco molto maggiore di qualunque altro tennis pubblicato fino ad oggi. E' molto simile a Matchday 2 specie nello zoppicante movimento del pigro sprite, anche se le sue numerose possibilità ed opzioni lo riscattano. La grafica ed il sonoro non sono male ma comunque molto al di sotto degli altissimi standard Accolade; se sei un fanatico del tennis puoi comunque divertirti, specie in compagnia di un amico.

Ho sempre pensato che ci sia tranquillamente da fidarsi della Accolade quando si tratta di giochi sportivi, con precedenti come Hardball e 4th & Inches al loro attivo, ma ora con Serve and Volley non ne sono più molto sicuro. L'idea di un approccio tattico del tennis è stimolante, ma realizzato con questa lentezza è capace di smorzare rapidamente gli entusiasmi. Il servizio dell'avversario è un po' particolare ed anche durante il gioco (mentre sbuffa ed urla) a volte non è molto onesto. Appena pensi di aver preso la mano con il sistema di controllo e con la barra di tiro, questa schizza giù attraverso la linea facendoti sbagliare la battuta. Di queste cose ne faccio volentieri a meno. D'altra parte, se sei votato alle simulazioni sportive e se DOVETE avere una simulazione tattica del tennis nella vostra collezione allora potrete anche sorvolare su questi difetti.

I due tennisti in azione sul green...

PRESENTAZIONE 71%
Un sacco di opzioni diverse ma i riquadri tattici di comando possono creare spesso confusione.

GRAFICA 69%
Gli sprite sono un po' a blocchettoni e l'animazione è mediocre, sufficientemente buona per rappresentare il gioco comunque.

SONORO 48%
Scarse le musiche e pochi, blandi effetti sonori.

GIOCABILITA' 73%
Particolarmente confusionario all'inizio a causa di tutti i particolari da tenere presente per iniziare a giocare.

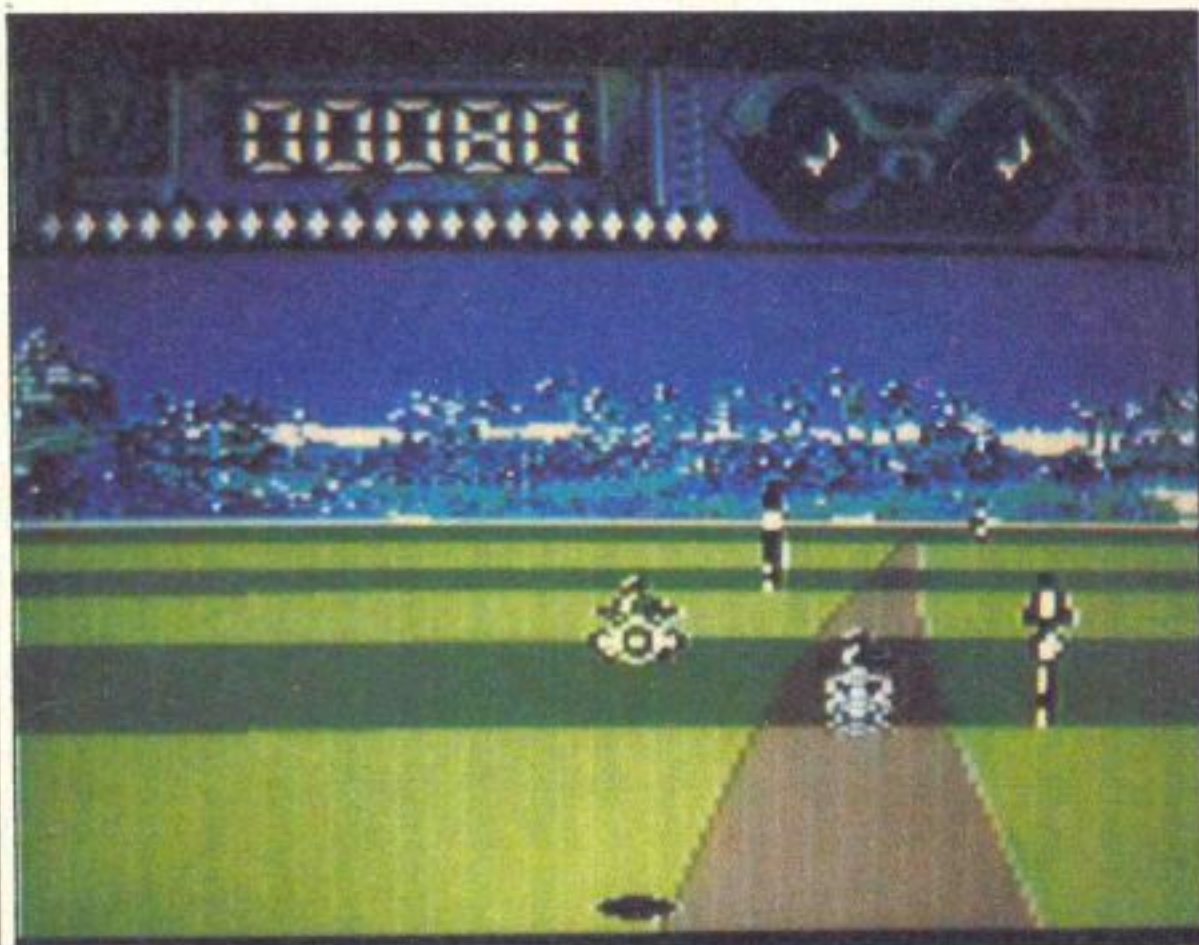
LONGEVITA' 73%
Una volta presa la mano lo si gradisce sicuramente di più; anche l'opzione per due giocatori può aumentarne sensibilmente la longevità.

GLOBALE 71%
Un'insolita simulazione tennistica che non riesce però a centrare l'obbiettivo. Sicuramente non una delle migliori Accolade.

SPACE RACER

Loriciel - VERSIONE PROVATA: C64

Non c'è un minimo di tranquillità per i piloti sportivi del futuro: non appena riescono a farsi un nome in un campo, salta subito fuori qualche furbone che si va ad inventare un nuovo sport, sempre più micidiale del precedente. Questa volta si tratta di una gara di motociclette volanti, che si svolge su tre diversi pianeti: la pista è costituito da un nastro magnetizzato sul quale bisogna mantenere il veicolo, pena un improvviso rallentamento del motore ad induzione.
Sulla pista gareggiano ovviamente numerosi altri piloti, e visto il particolare sistema di guida è necessario sorpassarli non più lateralmente, ma passando loro sopra o sotto. Questo si rivela, soprattutto nel torneo professionisti, un compito assai arduo, e spesso una manovra mal riuscita si traduce in un terribile scontro con uno dei numerosi pali e cartelli che affiancano la pista o con un altro concorrente.
Oltre a questi preoccupanti pericoli, c'è un ulteriore faccenda da discutere: sulla pista levitano anche strani oggetti disposti dagli organizzatori della gara. Questi oggetti possono essere raccolti semplicemente passandoci sopra, ma a volte si rivelano essere addirittura mortali, come quando ad esempio si raccoglie quello che si credeva un bonus per poi ritrovarsi sparsi nell'atmosfera da un'esplosione nucleare!
Dura la vita dei piloti...

▲ *Della spettacolare scena a cui si è ispirato questo gioco rimane soltanto una vaga idea priva di spessore...*

B.D.B.

Avevo già visto Barbarian e Terrorpods, dopodiché Crazy Cars aveva confermato le mie supposizioni... poi questo mese ho avuto modo di provare Starray, e adesso questo Space Racer: premetto che si tratta di una serie di giochi con cui avevo avuto già modo di smanettare su Amiga, e dopo qualche minuto (non è il caso di Barbarian della Psygnosis, intendiamoci) mi stavo già chiedendo come si facesse a programmare dei giochi così privi di spessore da poter essere utilizzati come suolette contro la puzza dei piedi. Vederli poi su un otto bit, senza la grafica e il sonoro degli originali (gli unici fattori che riuscivano a renderli interessanti per pochi minuti di gioco), è stato un duro colpo... ne riparleremo quando starò meglio: adesso penso che mi chiuderò in ufficio a giocare Bubble Bobble per qualche giorno...

No no no no, proprio non ci siamo: un gioco come questo poteva avere un senso sull'Amiga (computer per il quale è stato sviluppato inizialmente), ma sul piccolo 64 è proprio orribile! L'aspetto più interessante doveva essere la grafica, ma per quanto questa sia molto veloce la sua mancanza di definizione e la brutta scelta di colori fatta dai programmatori rende il tutto terribilmente simile ai primi giochini economici della Mastertronic, ed una partita si rivela un vero tormento. Certo, alcune idee come l'interessante sistema di guida non sono niente male, ma ancora una volta la realizzazione pratica ha risentito troppo del passaggio da Amiga a 64. Dura la vita dei recensori...

PRESENTAZIONE 66%
Sono presenti le opzioni classiche, ed è possibile trovare veramente il livello più adatto alle proprie capacità.
GRAFICA 60%
Velocissima, ma piuttosto carente in definizione e varietà.
SONORO 51%
Niente musica e pochi effetti durante il gioco.
APPETIBILITA' 72%
Un'ottima idea semplice da affrontare...
LONGEVITA' 45%
.... ma che purtroppo è diventata quasi insopportabile nel passare da Amiga a 64.
GLOBALE 59%
Un giochino molto veloce realizzato purtroppo un po' sotto tono.

STARRAY

Logotron - VERSIONE PROVATA: C64

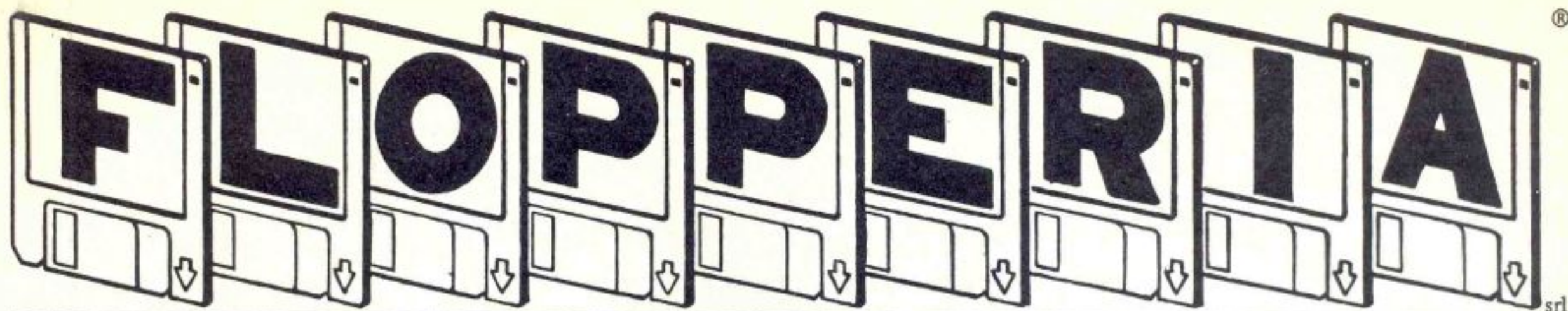
Per una volta, non vogliamo annoiarvi raccontandovi una trama insulsa che non ha nulla a che fare con il gioco di cui stiamo parlando o che si può tranquillamente dimenticare giocando. No questa volta sarà diverso: vi annoieremo raccontandovi sin nei minimi particolari un giochino semplice e scontato che probabilmente non vorrete mai comprare.
Dunque, Starray tratta delle vicende di una astronave che svolazza su una serie di scenari a scrolling orizzontale. Gli scenari variano di livello in livello e presentano una scelta limitata di ambientazioni, che vanno dalla grigia superficie di un pianetino pieno di crateri alle verdi foreste amazzoniche (tipico luogo in cui le astronavi si ritrovano per svolazzare).
Sugli scenari, che scrollano in parallasse, troviamo anche appoggiati a terra degli oggetti altamente tecnologici che dobbiamo proteggere. Se a questo punto vi state chiedendo da cosa, vi riveleremo subito che la risposta è proprio quella che tutti si aspettano: da una banda di alieni metallici che hanno tutta l'intenzione di catturare i suddetti oggetti. Se i loro rapimenti dovessero andare a buon fine, gli oggetti misteriosi vengono usati per trasformare l'astronave rapitrice in un mezzo più potente e veloce, che si getta sulla nostra astronave in un raptus distruttivo.
Naturalmente, noi non siamo disarmati di fronte ad una simile e terribile minaccia: la nostra originalissima astronave è infatti dotata di laser frontali, con i quali possiamo blastare via le cistifellee di quei cani bastardi (L'Ultraviolenza ha contagiato anche te? Ed.). Per aiutarci nella nostra ricerca dei dannati extraterrestri, abbiamo a disposizione un radar sul quale tutti gli elementi del gioco sono rappresentati come dei puntolini colorati su di una fascia rettangolare nera, e se le cose dovessero andare particolarmente male possiamo usare le smart bomb fornite di serie con la nave.
Si sa, a volte anche i migliori scappano di fronte ad un nemico troppo potente: per questo non solo abbiamo dei motori potentissimi, ma anche un sistema di salto iperspaziale. Purtroppo non è però possibile scegliere la destinazione del salto, così è piuttosto facile apparire dopo una simile manovra proprio all'interno di un mezzo nemico, con i prevedibili effetti distruttivi che tutto questo comporta.
Un livello viene completato quando tutti gli alieni presenti in esso sono stati distrutti, e si vince persino una vita extra una volta che viene raggiunto un certo punteggio...

Prescindendo da tutte le considerazioni riguardo all'originalità del gioco e all'immenso sforzo cerebrale compiuto dagli autori per sviluppare un videogame dal concetto così innovativo, ritorna comunque in campo il vecchio argomento sull'evoluzione del software ludico. Provate a prendere il vecchio Defender, successivamente il "nuovo" Starray, cosa ne pensate? Proprio quello che supponevo, a parte qualche miglioria grafica — l'unica cosa che si salva del gioco sono proprio i fondali (anche se abbastanza ripetitivi) e lo scrolling parallatico - è veramente scandaloso. Assolutamente identico nel concetto a Defender e comunque molto più ripetitivo e molto meno giocabile: nel giro di due minuti al massimo vi stancherete di svolazzare a destra e sinistra a caccia dei soliti quattro alieni, e non sperate in grandi cambiamenti anche ai livelli successivi. Non lasciatevi trarre in inganno da quegli incapaci della Psychodelic, un qualsiasi shoot'em up orizzontale anche preistorico (Repton, Defender, Stargate, ecc...) è sicuramente molto meglio.

Proprio quando pensavo di essermi finalmente guadagnato un periodo di riposo, ecco che qualche produttore senza scrupoli e senza morale se ne esce con Starray! Per chi non lo avesse capito dalla esauriente recensione o dalla foto, questo programma è un clone spietato dello shoot'em up più classico che esista: Defender! Il coin op è stato copiato in ogni suo particolare, sino ad arrivare agli schemi di attacco di certi alieni, e tutto quello che i "programmatori" hanno modificato è stata la grafica dei fondali. Lo scrolling parallattico funziona molto bene, ma è tutto il resto che rivela il valore dei cloni. I vari elementi del gioco, che sarebbero di buona qualità se presi da soli, quando vengono infilati in uno scenario ideato da altri autori non riescono ad amalgamarsi, e chi ne risente è la giocabilità generale. Troppo lento, troppo poco sonoro, troppo tutto! Dov'è la mia balestra?

PRESENTAZIONE 60%
Le opzioni necessarie nel 1989 e nulla più.
GRAFICA 66%
Un tentativo di riprodurre sul 64 la grafica della versione originale per Amiga, di cui è rimasto solo lo scrolling in parallasse.
SONORO 56%
Mediocre sotto tutti gli aspetti.
APPETIBILITA' 60%
A questo punto, chi voleva giocare con Defender si è già comprato da tre o quattro anni la bellissima versione originale...
LONGEVITA' 50%
... che è sicuramente molto più giocabile di Starray.
GLOBALE 58%
Un replicante che andrebbe terminato al più presto. Deckard!!!

FLOPPERIA®

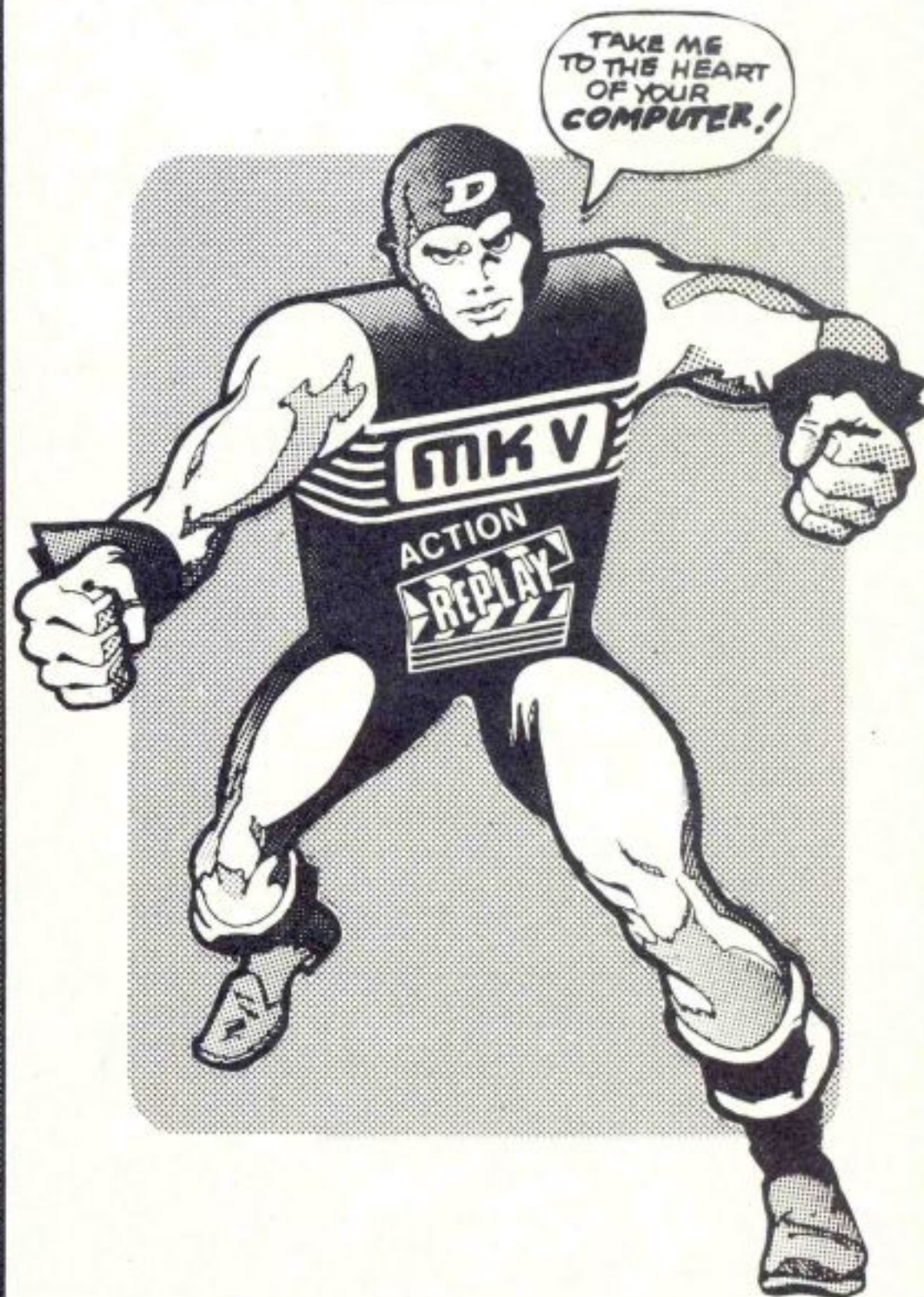
srl

presenta
in esclusiva per l'Italia
la **miglior** cartuccia mai prodotta
per Commodore 64 e 128

MK V

Mk V' non solo è la miglior cartridge per effettuare copie di sicurezza del proprio software, ma è anche il più efficace velocizzatore nastro/disco e la più versatile cartuccia di utility esistente.
La sua peculiarità più innovativa è data dal suo **microprocessore interno**, appositamente studiato per sovrapporsi a quello del computer, ed assolutamente invisibile al sistema.
Ad esempio, mentre le altre cartucce si fermano ad un banale "Sprite Killer" per facilitare i giochi, **Mk V' è in grado di trovare automaticamente le "Poke" necessarie per le vite infinite** di qualsiasi programma presente e futuro, senza attendere che siano pubblicate dalle riviste o che qualche smanettone studi il programma. Ora anche voi potete produrre giochi "**trainer**", senza alcuna conoscenza di linguaggio macchina! Inoltre **sprotegge e porta da nastro a disco (e viceversa) qualsiasi programma protetto, anche in multiload** (con i parametri in dotazione); può trasferire molti programmi e files dal formato 5"1/4 al nuovo **1581 da 3"1/2;** velocizza il nastro 5-6 volte oppure 8-10 volte, con velocità selezionabile; velocizza il disk drive come se fosse parallelo (**2 velocità: 202 blocchi in 9 secondi oppure in 6!**), ed è sempre efficace, anche con i programmi che disabilitano i fastload normali. Mk V' incorpora un vero e proprio editor di schermo, per poter cambiare più facilmente e velocemente le scritte nelle schermate o nei programmi; **funziona da interfaccia parallela**, per collegare una qualsiasi stampante standard Centronics al C64/128 e di usarla all'interno di qualsiasi programma, anche grafico; stampa o salva in qualsiasi momento la schermata o gli sprites di un gioco, per alterarli a piacimento. Aggiunge nuovi comandi al Basic, monitor L/M e disk, crea serie di immagini in sequenza su nastro, e tantissime altre cose ancora.

Per Commodore 64 e 128 (in modo 64), con qualsiasi registratore o disk drive, originali o compatibili.

In offerta a solo £. 115.000

(IVA e spedizione compresa!!!)

Viale Monte Nero, 31
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84
Fax (02) 55.18.81.05

WORLD GAMES

Epyx - NUOVA VERSIONE: MSX 64K

Ecco uno di quei giochi che sicuramente molti utenti di MSX stavano aspettando (IO NO!), visto che ebbe il suo successo sul C64 e sullo Spectrum. Naturalmente stiamo parlando di videogiocatori sportivi, nel più classico stile Epyx, e questa raccolta 'alternativa' non ha bisogno di molte presentazioni, per cui cercheremo di essere il più esaurienti possibile utilizzando il minor numero di parole.

Si tratta, per chi non lo sapesse, di una serie di otto giochi 'pescati' da specialità sportive di tutto il mondo, alcune delle quali abbastanza particolari:

SOLLEVAMENTO PESI: si spiega da solo, basta aggiungere che la patria dei più grandi campioni di questo sport è la Russia (sì, ma a chi interessa?). Il giocatore, dopo aver scelto il peso, dovrà esibirsi in una serie di esercizi di sollevamento calibrando opportunamente i movimenti del joystick per eseguire le varie tecniche coordinando gli sforzi delle braccia. Avrete a disposizione due tecniche di sollevamento per impressionare la giuria.

SALTO DEI BARILI: lo scenario è tedesco, e lo sport è vecchio di 3000 anni. Aiutati da un paio di pattini da ghiaccio vi dovete lanciare con una tremenda rincorsa al di sopra di una fila di barili sempre più numerosi (il numero, naturalmente, lo sceglierete voi).

TUFFO DALLA SCOGLIERA: il trampolino naturale di questa sezione sportiva sono le altissime scogliere di Acapulco (Ahhh, l'Estate!!!), dalle quali dovrete slanciarvi a volo d'angelo (o un altro stile, se preferite) scegliendo, naturalmente, altezze sempre maggiori.

SLALOM: dove indire delle gare di slalom se non a Chamonix, località che aveva ospitato la prima olimpiade invernale. Star qui a spiegare cos'è lo slalom sarebbe blasfemo.

GARA DI EQUILIBRIO SU TRONCHI: il Canada è uno strano Paese, l'ho sempre detto, e questa specialità sportiva ne è la prova evidente. Un taglialegna (voi) impegnato a cercare di far perdere l'equilibrio al proprio collega sopra un tronco galleggiante. La situazione è abbastanza ridicola, e lo diventa ancora di più in caso di confitta.

RODEO: le istruzioni defini-

D.B.

Che dire? Molti MSXisti si lamenteranno sicuramente del fatto che il gioco è vecchio (beh, due anni e passa sono tanti, nel mondo del software), ma quando si parla di Epyx, in genere ci si toglie il cappello. Certo, nella versione MSX, apparsa solo adesso, si sente tanto la mancanza dello sbuffare nella gara del sollevamento pesi o il suono delle cornamuse nella sezione del Lancio del Palo, così come la 'consistenza' e la colorazione degli sprite che avevano caratterizzato la versione Commodore. Non che QUESTA ennesima versione sia proprio brutta, soltanto avremmo preferito sprite più piccoli ma meno primitivi, o almeno qualche colore in più (vedi Winter Games). Personalmente non sono un amante dei giochi sportivi (l'unico sport che amo è il golf, ma non sono abbastanza ricco da praticarlo), però ho apprezzato moltissimo cose tipo Matchday 2 o Basket Master sull'MSX. In effetti questo gioco è, come si dice, buono per coloro a cui piacciono questo genere di cose (personalmente non mi entusiasma, ma conosco due o tre persone che impazzirebbero giocandoci)... provatelo prima di comprarlo, se non siete dei fans della Epyx.

▼ *In groppa a Ferdinand: quanto resisterà il nostro intrepido vaccaro prima di venire calpestato?*

scono quella del toro una delle specialità più pericolose del rodeo, e i nomi affibbiati ai vari bestioni da cavalcare lo sottolineano chiaramente. Ve la sentite di domare un toro?

LANCIO DEL PALO: se l'aver visto Highlander non vi aveva ancora fatto capire quanto sono forti gli scozzesi, beccatevi questo Lancio del Palo, dove il vostro compito sarà quello di lanciare una serie di tronchi d'albero grossi più o meno quanto un palo del telefono e di lunghezza (ma guarda un po') variabile.

SUMO: chi non conosce la nobile arte della lotta fra ciccioni giapponesi? Dopo esservi spalmati il corpone di grasso (come se ce ne fosse bisogno) dovrete affrontare il vostro ancor più abbondante avversario cercando in tutti i modi di metterlo al tappeto (molti redattori ci hanno provato anche con me, ma inutilmente...).

PRESENTAZIONE 80%
Un bravo alla Epyx per il solito paginone di istruzioni con tanto di storia delle specialità sportive e tattica di gioco. Per il resto le opzioni sono quelle classiche.

GRAFICA 67%
Pochissimi colori e sprite monocromatici grossi ma non molto definiti. Si salva l'animazione.

SONORO 65%
Il chip audio dell'MSX è stato utilizzato abbastanza: ogni specialità è accompagnata da una musica di presentazione. Peccato per gli effetti sonori, piuttosto primitivi.

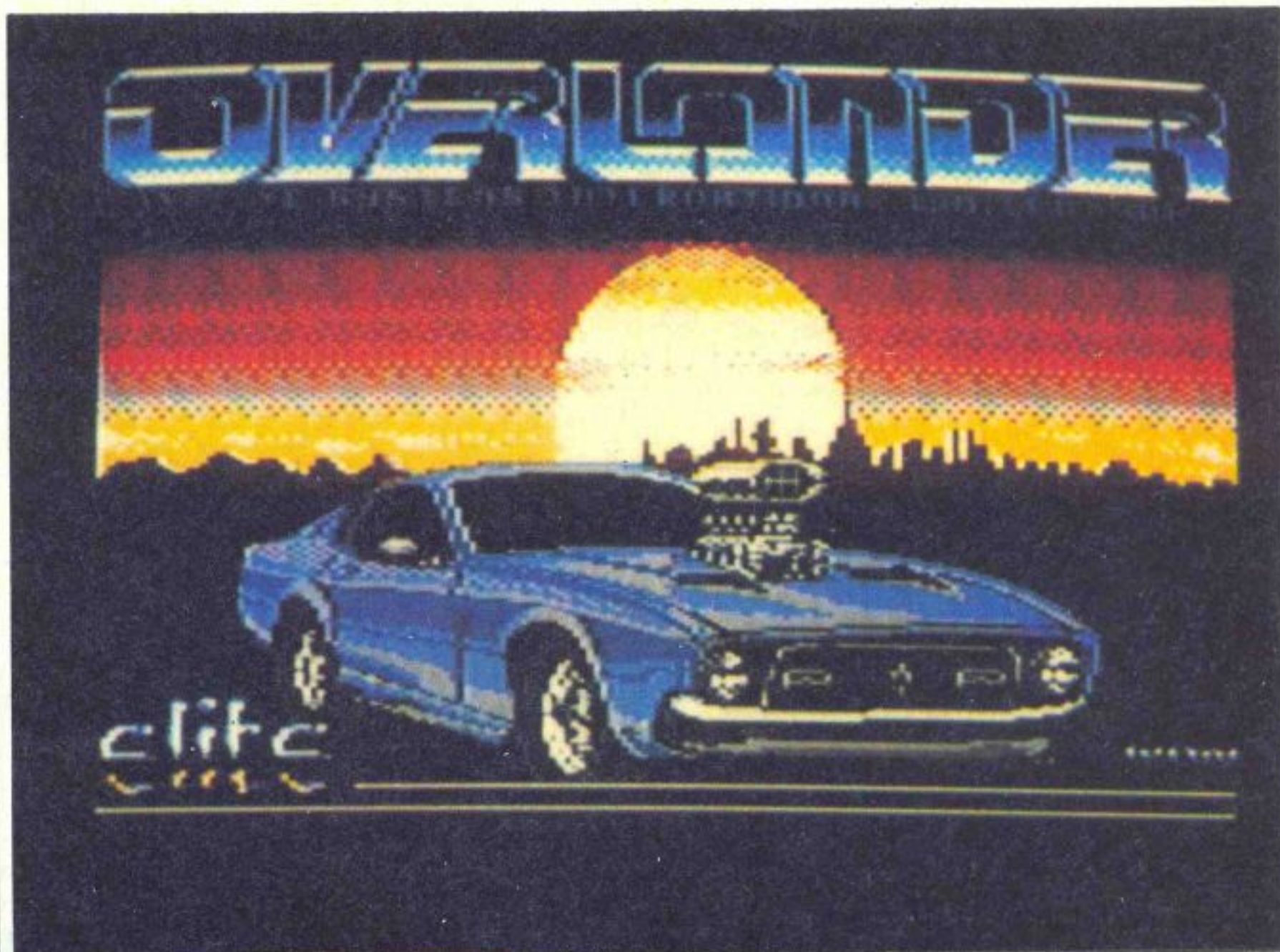
APPETIBILITA' 60%
Con l'inflazione di giochi sportivi che ha colpito il mercato dei videogiochi, non saranno molti ad accoglierlo esultando...

LONGEVITA' 70%
... ma chi ha voglia di sfidare il computer o i propri amici avrà di che giocare per molto, molto tempo...

GLOBALE 69%
Un'ennesima compilation di specialità targata Epyx... detto questo, detto tutto.

OVERLANDER

ELITE Systems - NUOVA VERSIONE: C64

Si sa, sulle strade del futuro la vita non è delle più facili...
Con tutti quei fanatici che si credono Mad Max, prendere l'autostrada è diventata un'impresa ancora più estenuante che non seguendo i limiti del ministro Ferri, tuttavia è anche uno dei modi più semplici di guadagnarsi da vivere così eccovi trasformati in un Overlander. Questi piloti futuristici e post-atomici guidano le loro auto armate compiendo missioni mercenarie di trasporto di oggetti, e le loro esorbitanti tariffe sono giustificate solo da due fattori. Il primo è che il costo della benzina e delle parti di ricambio in quest'epoca è salito alle stelle, ed il secondo è che le strade sono infestate da gang di fanatici decisi ad eliminarvi.
Il gioco comincia con la possibilità di scegliere fra una missione governativa ed una illegale, con quest'ultima più difficile e remunerativa. Una volta selezionato il tipo di missione, si passa ad armare la macchina con l'anticipo sulla paga, e poi...
Comincia la corsa! La strada scorre velocemente con cunette, tunnel ed altri pericoli stradali, e presto incontriamo su di essa altre auto determinate a gettarci fuori corsia, cecchini appostati ai lati della strada e giganteschi pick-up che vanno distrutti per poter passare al livello successivo, dove tutto ricomincia ad un maggiore grado di difficoltà.

▲ *Ultraviolenza automobilistica: un fenomeno sempre attuale...*

FR

Non posso dire che Overlander mi abbia entusiasmato: la trama del gioco e la sua realizzazione teorica sono ineccepibili, ma quando viene il momento di giocare... I cecchini sono praticamente infallibili, le armi di bordo non si riesce ad usarle, il carburante finisce sempre troppo presto: insomma, questo gioco è esattamente Hazoob, il contrario di un fantastico, esaltante titolo di tipo Boozah!

PRESENTAZIONE 74%
Istruzioni complete, bella schermata di caricamento e ragionevoli opzioni sono perfettamente adeguate al genere di gioco.

GRAFICA 76%
Fluida e discretamente definita, svolge ottimamente la sua funzione.

SONORO 60%
Assolutamente nella media dei giochi pubblicati negli ultimi tempi.

APPETIBILITA' 84%
La trama è fantastica e le opzioni delle armi coinvolgenti, ma...

LONGEVITA' 33%
... non vi verrà voglia di fare una partita in più, perché non vi fregherà assolutamente nulla di quel che offre il livello successivo (Hazoob!)

GLOBALE 66%
Un grande concept stroncato da una pessima realizzazione.

RACCOLTE AI RAGGI X

Questo mese soltanto due raccolte: una sportiva (terrore di metà della redazione e giubilo dell'altro cinquanta per cento) ed una così varia da meritarsi un buon voto già per questa sua caratteristica. Le feste sono finite, ma se avete conservato qualche spicciolo c'è ancora una possibilità... tutto dipende dai vostri gusti.

SPORTS WORLD 88

US Gold - C64

Dopo l'abbuffata di compilation del numero scorso, l'arrivo in redazione di una nuova raccolta, e per di più sportiva, ci è sembrata un vero insulto. Come diceva il grande Barnum, tuttavia, lo spettacolo deve continuare, ed ancora una volta ci siamo piegati all'orribile (per noi) prova di testare l'ennesima ammucchiata (leggasi pure orgia; NdDE) di giochi sportivi...

LEADERBOARD

Abbiamo già parlato molte volte di questo programma dei fratelli Carver, che pur essendo ambientato su di uno stranissimo campo da golf composto di isolette è riuscito a rilanciare questo sport sul 64.

Il personaggio principale, digitalizzato, si muove con un realismo incredibile, ed anche tutte le caratteristiche che influenzano il gioco reale sono state simulate in maniera eccellente. Ottimo programma per gli amanti della strategia applicata allo sport, anche se confrontato con titoli più recenti risulta un po' primitivo nella struttura del campo.

10TH FRAME

Gli atleti digitalizzati dei fratelli Carver tornano in questa versione digitale del bowling, che arriva persino a stampare su carta le tabelle dei punteggi dei singoli giocatori (sempre che abbiate una stampante!).

Purtroppo, il bowling non è certo uno degli sport più entusiasmanti da giocare su computer, tuttavia...

HARDBALL

Il programma di baseball più colorato e meglio animato del mondo, prodotto dalla ormai mitica Accolade. Il gioco si può affrontare sia sul piano strategico che su quello arcade, od anche in tutti e due i modi contemporaneamente. Musiche folk ed animazioni incredibili sono quello che attira di più, ma è facile rimanere affascinati dallo spessore tattico del gioco e farsi coinvolgere in lunghi tornei notturni.

TAG TEAM WRESTLING

Conversione di un coin op di non molto successo, questo Tag Team Wrestling venne considerato a suo tempo come una "montagna di spazzatura binaria". Da evitare a tutti i costi.

4TH & INCHES

Ancora dalla Accolade, una stupenda versione del football americano. La meccanica di gioco è mediamente complessa e viene gestita interamente da joystick, mentre le animazioni sono fra le più realistiche fra quelle viste in questo genere di giochi.

Probabilmente il più bel titolo della compilation.

WATER POLO

Questo è probabilmente l'unico programma nella storia dei computer che abbia affrontato il faticosissimo sport della pallanuoto: l'azione è tutto sommato simile a quella di una normale partita di calcio, ma i movimenti obbligatoriamente lenti dei giocatori impongono un approccio strategico alla partita. Simpatico e con qualche animazione degna di nota.

SNOOKER & POOL

Una terribile versione del biliardo, nelle sue due più comuni accezioni.

La grafica minimalista ed il sonoro da VIC 20 lo rendono una vera beffa nei confronti del gioco più facilmente simulabile su un home computer.

GO FOR THE GOLD

Quando questo programma uscì per la prima volta molti arrivarono a preferirlo al contemporaneo Summer Games della Epyx per la grafica più grande e la migliore realizzazione di certi eventi. Agli occhi di chi ha visto ormai centinaia di giochi olimpionici Go For The Gold rivela tutta la sua età, ma va riconosciuto che questo decathlon mostra in alcuni suoi sport (tiro con l'arco, sollevamento pesi) una gioventù ed una giocabilità non indifferenti.

GLOBALE: 67%

COMMAND PERFORMANCE

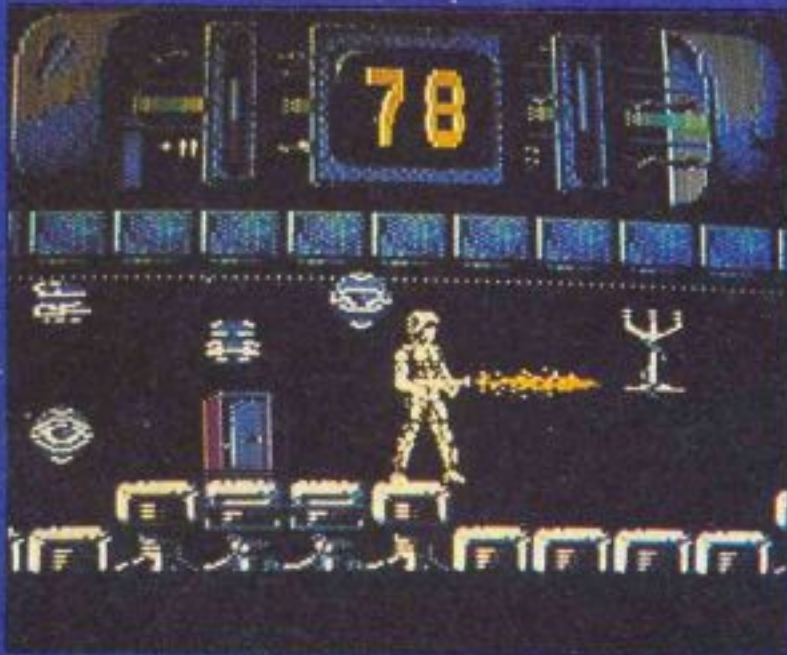
US Gold

Una nuova compilation di dieci titoli contenuta su due cassette o tre dischetti, sufficientemente varia da interessare qualsiasi tipo di giocatore.

XENO

Se si prende il vecchissimo Pong della Atari e lo si trasporta nel futuro, magari allargandolo su tre schermi senza scrolling (a sostituzione rapida), quello che si ottiene è sicuramente questo programma.
Il gioco si svolge in un'arena dalla forma ellittica, ed ogni giocatore comanda un "atleta" circolare che quando ribatte la palla le fa compiere traiettorie quantomeno bizzarre.
Un ottimo esempio di come le vecchie idee siano sempre le migliori.

TRANTOR

Dotato di alcune spettacolari sequenze di caricamento, questo gioco ci presenta le gesta dell'ultimo assaltatore spaziale, chiamato Trantor.
Lo scopo del nerboruto fanciullo è di penetrare in un enorme complesso sotterraneo, che ci viene presentato come una serie di tunnel a scorrimento orizzontale. Oltre ad essere popolato da cattivissimi alieni (ma c'è sempre il lanciafiamme a disposizione), il complesso nasconde anche una serie di codici che vanno scoperti per poter continuare la missione, resa frenetica dagli stretti limiti di tempo.

La grafica di grosse dimensioni è la cosa più interessante del gioco, che dovrebbe comunque piacere agli amanti delle corse sul filo del rasoio.

BOBSLEIGH

Probabilmente la simulazione di bob più precisa del mondo, questo Bobsleigh permette anche a quattro giocatori di partecipare a tutte le gare di un campionato mondiale di bob, potendo ridefinire quasi ogni concepibile parametro. I soldi guadagnati vincendo le gare vengono investiti in uomini e mezzi migliori, rendendo sempre più competitivo il nostro mezzo.
L'azione viene vista in forma semivettoriale, e questo genere di grafica unita al sonoro realistico permette di calarsi veramente bene in questo strano genere di sport.

LEVIATHAN

Dotato di tre differenti fondali caricabili separatamente, questo programma riprende lo stile e la struttura del classico Zaxxon per permettere al giocatore di compiere incursioni ultradistruttive su strani territori nemici popolati di astronavi e difese esotiche.
Lo scenario scorre in diagonale secondo uno schema che non si vedeva da tempo, e la grande novità è rappresentata questa volta dalla possibilità di invertire la direzione di marcia della propria astronave, che risulta manovrabilissima.

THE ARMAGEDDON MAN

In un ipotetico futuro, il controllo di tutto il pianeta è affidato ad un unico uomo che, osservando tutto dai terminali di un satellite artificiale, ha il potere assoluto sul'economia, la politica e la potenza militare di tutti i paesi del mondo.
Il programma ci fornisce appunto i terminali della stazione, con i quali dobbiamo cercare di evitare una catastrofe di dimensioni planetarie: oltre al controllo sulle armi e le importazioni dei paesi abbiamo anche un sofisticato sistema radio con il quale possiamo intercettare trasmissioni segrete, ed eventualmente punire i cospiratori.
Una grafica chiarissima ed una musica idilliaca accompagnano l'azione di gioco, consigliata solo ai più accaniti amanti delle simulazioni politiche.

SHACKLED

Da un brutto coin op della Data East, una brutta conversione: il gioco si svolge sulle linee di Gauntlet, con un enorme maniero labirintico in cui sono tenuti prigionieri dei nostri amici. Da soli o con l'aiuto di un compagno dobbiamo esplorarne tutti i corridoi massacrando nel frattempo le dozzine di guardiani che ne popolano l'interno e raccogliendo i numerosi bonus che questi lasciano cadere.
Dotato di una grafica veramente brutta e di un'azione scontatissima, il gioco si fa notare solo per la pesante musica d'atmosfera che fa da sfondo all'azione, ma rimane nel complesso un tentativo fallito di clonare il grande Gauntlet.

MERCENARY

Il primo capitolo delle avventure del mercenario di Paul Woakes ci vede precipitare sul pianeta Targ, dove la popolazione è divisa in due fazioni in lotta fra loro.
Spostandoci in mezzo ad una velocissima grafica vettoriale dobbiamo trovare il modo di fuggire dal pianeta, ma questo ci obbligherà a lottare con uno o l'altro esercito, compiere pericolose missioni all'interno dei complessi sotterranei nemici, e scoprire il funzionamento di numerosi macchinari alieni.
Un gioco apparentemente grezzo, che racchiude invece una trama ed una giocabilità enormi.

N.B.
Nella compilation è anche incluso un tagliando con il quale si può ottenere a prezzo scontato il nastro od il disco con la seconda parte dell'avventura, che comunque risulta completa anche così mutilata.

HARDBALL!

Di questo baseball della Accolade abbiamo parlato nella descrizione dell'altra compilation (Sports World 88), a cui vi rimandiamo.

10TH FRAME

Vedi Hardball!

CHOLO

In un mondo popolato da robot semi-intelligenti, l'unico modo di ridare il potere agli umani è di risalire la loro gerarchia cibernetica con un piccolo droide telecomandato. Per far questo è necessario esplorare un gigantesco complesso sotterraneo alla ricerca di dati e programmi che aumentino la nostra potenza, ma nel far questo dovremo spesso combattere con altri robot.
Il gioco, che rappresenta una sorta di evoluzione di Paradroid di Braybrook, si svolge in soggettiva, dandoci una rappresentazione vettoriale del mondo in cui si sposta il nostro robot. Il coinvolgimento è molto nonostante la lentezza delle routine grafiche, ed il programma fa parte di quei titoli veramente innovativi della storia dei videogiochi.

GLOBALE: 87%

FIVE FIST FULLS OF

ROY OF THE ROVERS

ULTIME NOTIZIE!...
Quattro calciatori del Rovere sono stati rapiti... poche ore prima di una cruciale partita organizzata per raccogliere fondi che servirebbero per salvare il loro campo dagli speculatori edili. Il tempo passa veloce, ma il loro manager farà di tutto per ritrovarli, a costo della propria vita, per la partita più importante della sua carriera.

C64 cass./ disco - AMSTRAD - SPECTRUM

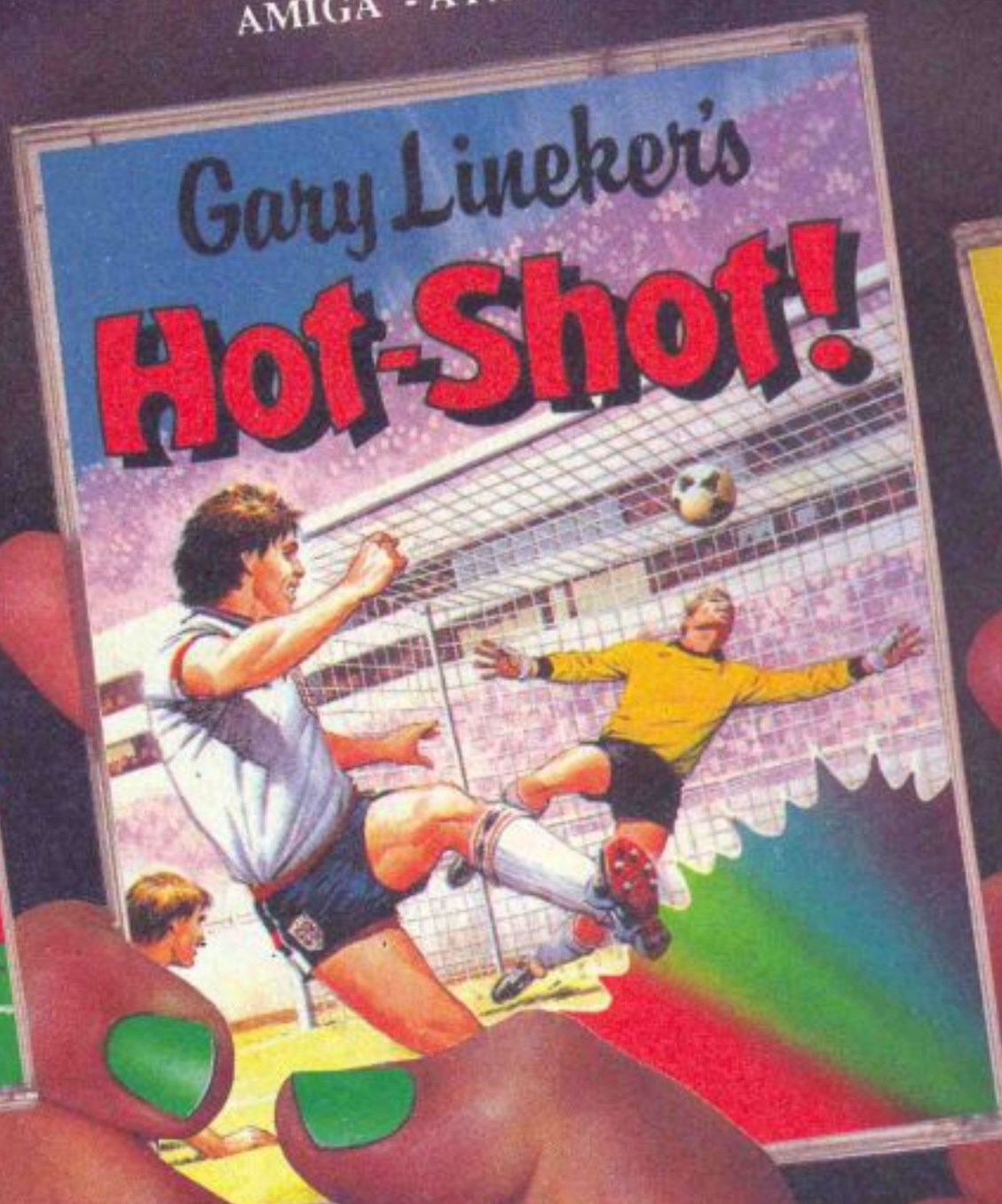
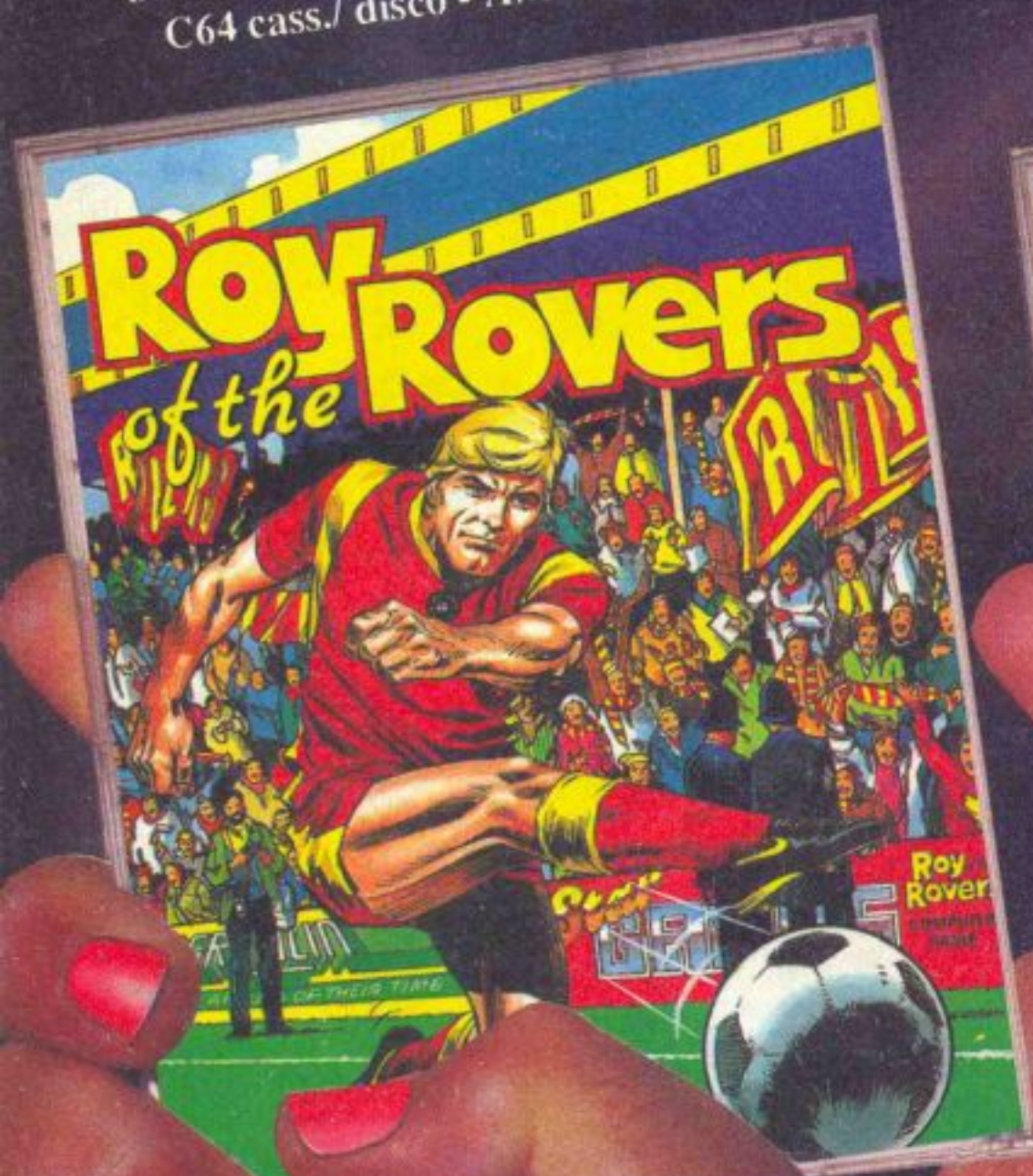
GARY LINEKER'S HOT SHOT

Il più realistico gioco di calcio mai prodotto per il tuo computer.
Corners, rigori ecc. ecc... persino l'arbitro con il temuto cartellino rosso

C64 cass./disco - AMSTRAD - SPECTRUM
AMIGA - ATARI ST - IBM PC

SUPERSPORTS

Vario, unico e bizzarro. U
eventi sportivi.
Per una sfida "oltraggio
quattro!

C64 cass. /disco - AM

DISTRIBUITO IN ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE - VIA

SPORTING POWER

...à collezione unica di

...da giocare anche in

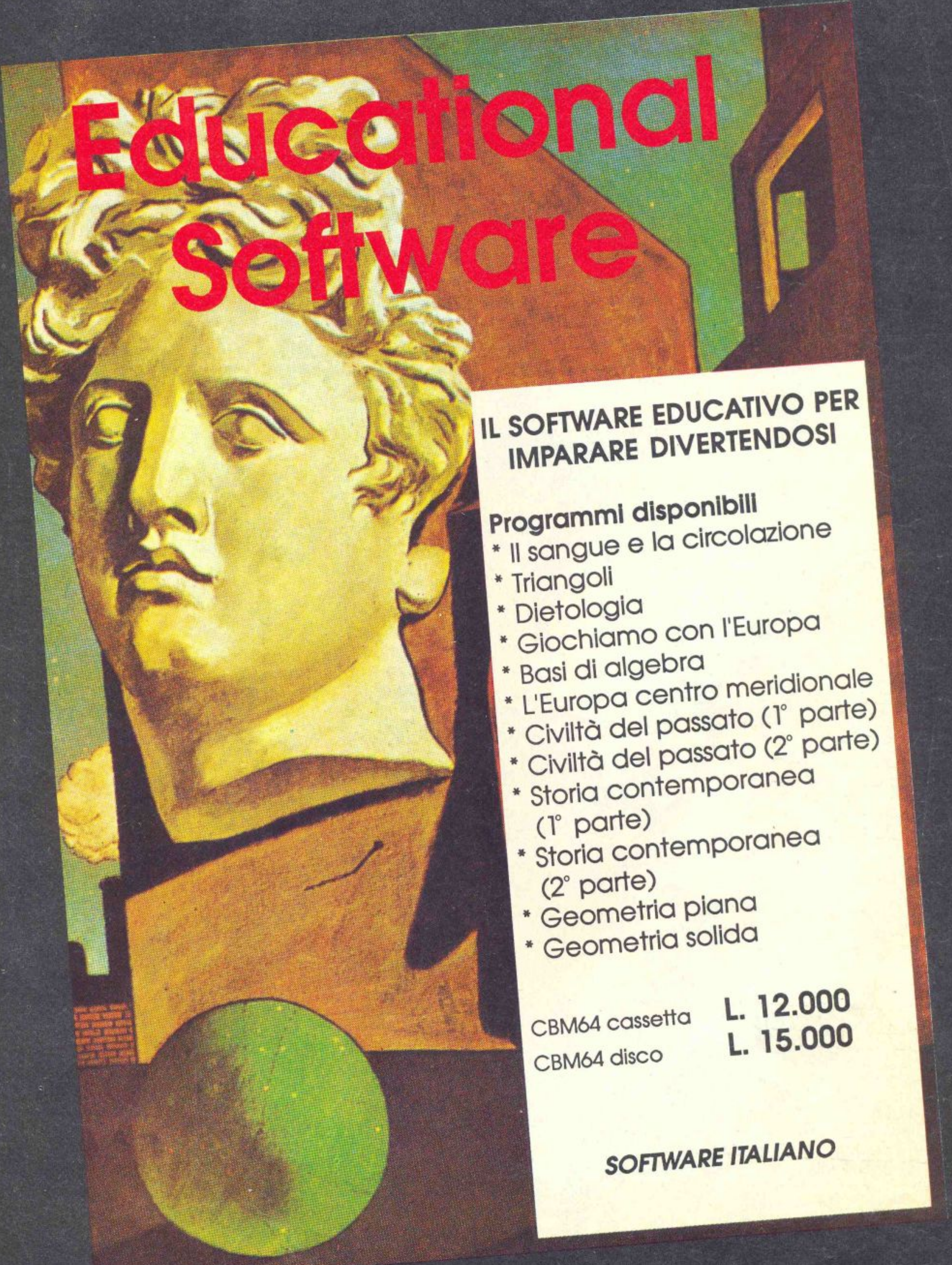
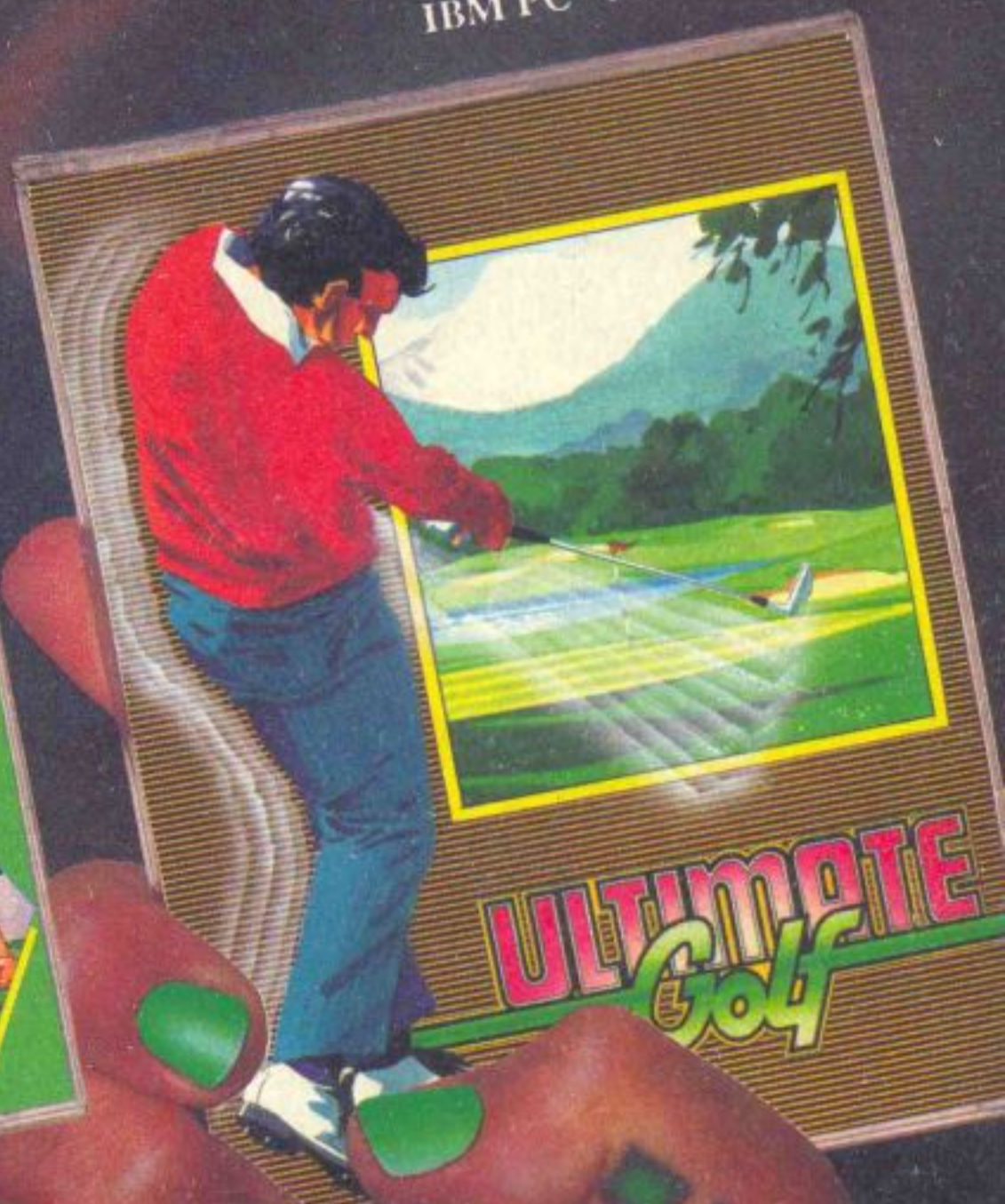
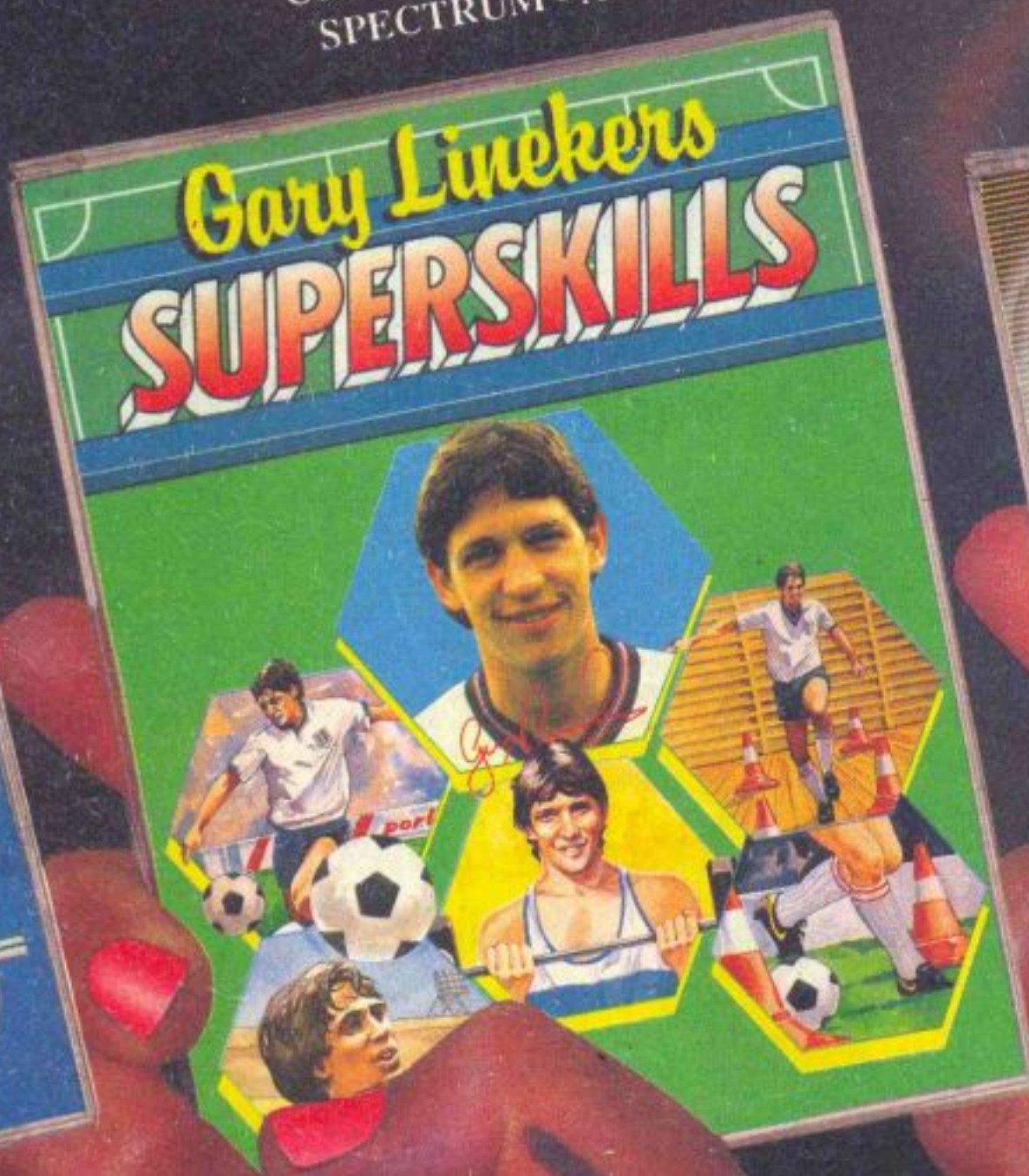
...TRAD - SPECTRUM

GARY LINBEKER'S SUPERSKILLS

Per mantenere una squadra nei primi posti del campionato ci vuole dedizione, duro lavoro e allenamento. In questo gioco troverai un programma specifico che migliorerà la tua forma fisica, il tuo controllo della palla, la tua abilità e i tuoi riflessi. Vuoi metterti alla prova?

C64 cass. /disco - AMSTRAD
SPECTRUM - ATARI ST

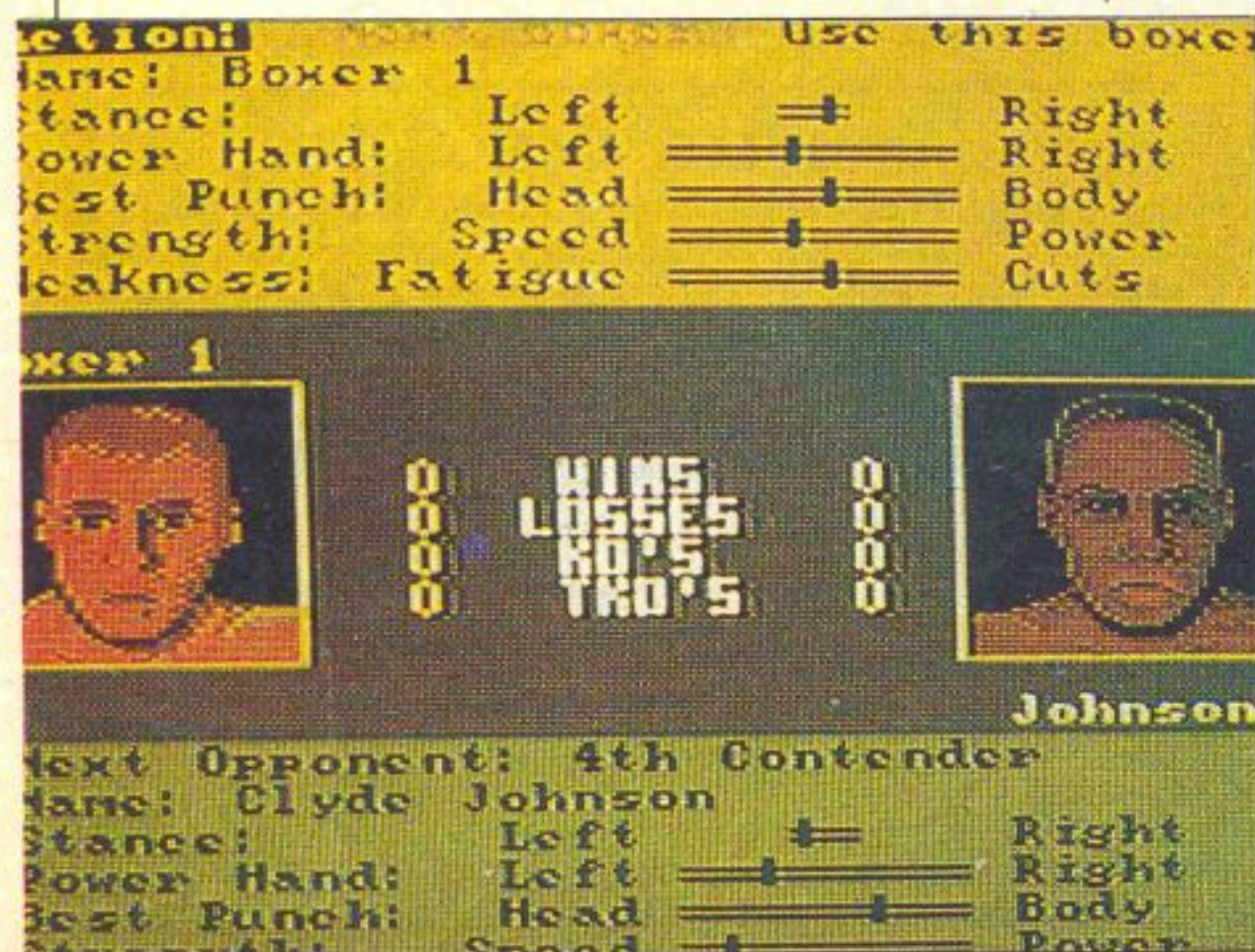
ULTIMATE GOLF

L'ultima parola in fatto di golf.
Guarda come ogni colpo influisce in maniere diversa sulla pallina. Lascia che sia il computer a decidere il tuo livello di abilità. Perfeziona la tua tecnica seguendo l'esempio del giocatore del computer.

C64 cass./disco - ATARI ST
IBM PC - AMIGA

...AZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VARESE) - TEL. 0332/21 22 55

TKO

Accolade - VERSIONE RECENSITA: C64

E così eccovi di nuovo sul ring: il puzzo di sudore dell'avversario e la sua nera massa minacciosa sono tutti i vostri pensieri, mentre cercate il momento buono per penetrare le sue difese.
Mentre fate partire il vostro micidiale gancio destro, gli avvenimenti degli ultimi mesi vi tornano alla mente (Miracoli della moviola; Ed): gli allenamenti sui quarti di bue, le corse per le vie della città, la prima volta che siete riusciti a salire senza fiatone la scala del Municipio.
Poi siete saliti sul ring, fra i pianti di vostra moglie e le scommesse sull'avversario del vostro migliore amico, ed ora, con quel pugno, vi state conquistando il titolo di Campione Mondiale...
Thump! All'improvviso tutto diventa nero, e stramazzate a terra fra schizzi di sangue e sudore: mentre vi sentite caricare su una barella riuscite a cogliere nella semi incoscienza la voce dell'arbitro. "Il titolo rimane al Campione! Quel relitto umano dello sfidante è caduto alla prima ripresa! Il Campione ha vinto!!". L'ultimo vostro pensiero è al rumore della sirena dell'ambulanza, mentre finite così poco gloriosamente una vita di sacrifici per la boxe. Meglio così: tanto non avreste retto al dolore di scoprire la relazione fra vostra moglie ed il vostro migliore amico...
T.K.O. si svolge su di uno schermo diviso in due finestre orizzontali che rappresentano la visuale di ciascun pugile, mentre in un terzo riquadro assolutamente inutile uno schemino presenta la posizione relativa dei due contendenti. L'incontro si svolge fra due giocatori umani o contro un pugile digitale, nel qual caso lo scopo del gioco diventa quello di risalire la graduatoria dei boxeur sino a raggiungere il titolo di campione mondiale.
Il pugile controllato dal giocatore viene scelto da una lista di quattro atleti ognuno dotato di caratteristiche peculiari sia in positivo che in negativo, che bisogna tentare di sfruttare al meglio durante gli incontri.
Sul ring, tutte le mosse sono controllate da joystick e sono intuibili sin dalla prima partita, ed alla fine di ogni ripresa ci viene presentata una scheda molto dettagliata in cui viene analizzato il match da noi condotto.

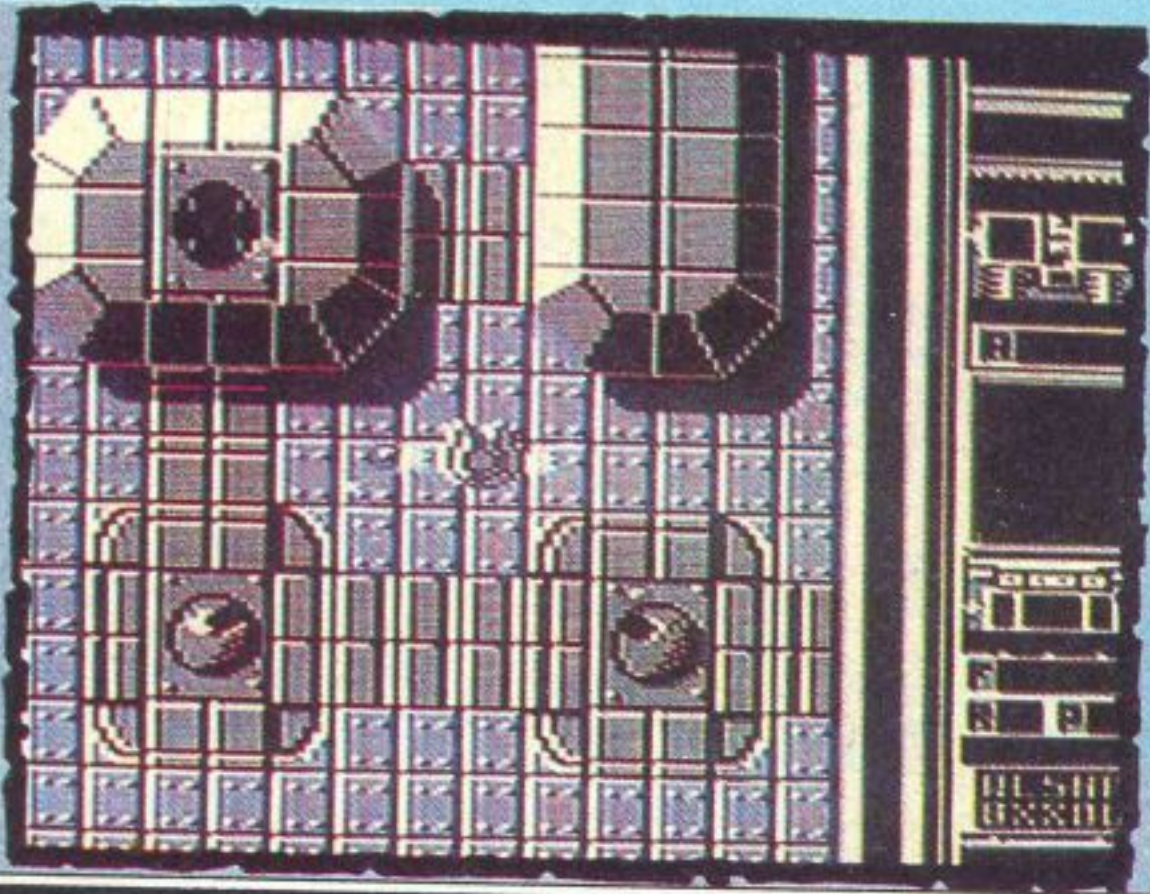
▼ *Un'ottima simulazione, in apparenza...* ▲

Quando mi hanno parlato di un pugilato della Accolade mi sono subito esaltato. Conoscendo i precedenti, mi sono detto: come minimo i pugni mi colpiranno dallo schermo — ma non avevo considerato gli ultimi fiaschi (vedi Fast Break). La presentazione è talmente spartana da rasentare lo squallore dei primi giochi basic del 64. La simulazione, come al solito, è abbastanza accurata, con un discreto numero di parametri da controllare ed un completo resoconto dell'incontro, ma a quanto pare è stata completamente tralasciata la giocabilità. L'incontro in soggettiva dovrebbe calarvi con realismo nella parte, ma la lentezza, il sonoro praticamente assente, la grafica bruttina così come l'animazione (a questo proposito a parte l'oscillazione del capo il vostro avversario sembra non risentire per niente dei colpi ricevuti), la ridottissima varietà di gioco (quattro colpi ed altrettante parate sono tutto il vostro repertorio, assente ogni movimento del giocatore) e l'assenza di ogni tentativo di tattica di gioco (ci si riduce presto a sparare pugni a casaccio sperando in bene) lo rendono estremamente noioso.

Avevamo veramente bisogno di un altro gioco di boxe? Probabilmente no, in particolar modo se così lento e poco esaltante. L'idea della visione in soggettiva sarebbe ottima, se la realizzazione non fosse tanto lenta: la monotonia impera, e l'assenza di un sonoro decente non aiuta per niente a calarsi nell'azione. Dopo la centoquarantesima ripresa passata a dare amichevoli buffetti all'avversario e non aver concluso ancora nulla, la noia avrà la meglio su di voi. Cosa potrebbe fare a questo punto un pugile? Ah sì, forse mi è venuta un'idea: Adriana! Adrianaaa...

PRESENTAZIONE 60%
Un sacco di opzioni, unite ad una pessima schermata iniziale.
GRAFICA 60%
Sarebbe stata eccezionale se si fosse mossa ad una velocità un po' più decente.
SONORO 40%
Le solite musichette blande di Bogas ed effetti patetici.
APPETIBILITA' 60%
L'idea di boxare in soggettiva non è malvagia, ma...
LONGEVITA' 40%
...è realizzata troppo approssimativamente.
GLOBALE 52%
Un lodevole tentativo di rinnovare i giochi di boxe, purtroppo quasi completamente fallito.

ORD

XENON SUL C64

Ebbene sì, è vero! E' proprio lui: quello shoot'em up da sballo a scrolling verticale con la grafica e la giocabilità di un coin-op che frustrerà ben benino tutti coloro che lo caricheranno... e sta per riempire fino all'orlo la memoria del vostro C64!
I più informati fra di voi (cioè la maggior parte, perdiana!) sapranno che si tratta di un videogame maledettamente tosto — per cui non lasciatevi sfuggire la recensione di Xenon sul prossimo (uh?) numero, e intanto godetevi lo screenshot sperando che non si ripeta il 'successo' di Starray o di Crazy Cars...

'SPIACCICOSO'

Proprio come piace al perfido e strisciante Caporedattore Mascherato: sarà commercializzato prestissimo un vero e proprio 'film horror spaziale'. Si tratta di un gioco su disco intitolato Project Firestar, un progetto la cui funzione è l'addestramento di uomini forti e resistenti per l'estrazione di titanio ed iridio su particolari lune e asteroidi.
Nessun premio per chi indovina a chi tocca scoprire perché l'astronave destinata al progetto non risponde ad alcun messaggio o segnale...

PAUL CI LASCIA

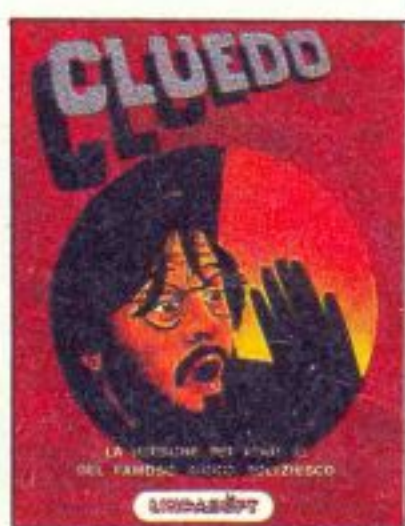
Dopo SJ, JR e gli altri, è ora la volta di Paul Glancey (PG per i lettori), il più giovane fra i redattori dello Zzap! inglese. Stavolta la destinazione è sconosciuta, ma la sua partenza ha messo in allarme il resto della redazione: adesso sono in tre, e sul numero inglese di questo mese avevano già pubblicato un annuncio... per fortuna noi non abbiamo di questi problemi, e gli annunci li mettiamo solo per rinforzare le nostre già robuste fila di recensori senza macchia e senza paura. E via, verso mille fantastiche avventure...

Il Virus del 64.

Questa volta non si tratta di uno scherzo del titolista come è capitato nel numero scorso: abbiamo l'assoluta certezza che sia stato prodotto un virus anche per il 64! Il dannato programma è presente ovviamente solo nelle versioni su disco degli stessi programmi commerciali, che possono essere copiati tranquillamente (SOLO PER USO PERSONALE, capito?!?). Il problema inizia a comparire dopo qualche volta che avete utilizzato la copia: oltre a rendere inutilizzabile il programma in memoria, il virus sessantaquattrese avrà a quel punto maciullato la BAM di eventuali altri dischetti inseriti senza avere prima spento e riacceso il computer (il reset non basta!). E' forse questo l'inizio della fine dei pirati? Ha qualcosa a che fare il nostro vigilante personale con tutta questa storia? Ci sarà modo di salvarsi dalla minaccia? Quali sono i titoli incriminati? Ma perché mi sto facendo tutte queste domande? Comunque troverete le risposte ad alcuni di questi inquietanti interrogativi sul numero di Dicembre della Games Machine, presto nella vostra edicola di fiducia.

SOFTWARE ITALIANO ATARI

La produzione del software italiano nel campo dei videogame sta attraversando una nuova 'primavera': dopo i giochi sportivi della Simulmondo è la volta della Lindasoft, che molti utenti di Atari 8-bit ricorderanno per giochi come "Trans-Robot sul Pianeta del Teschio" o "I Beatles e Il Papiro della Pace".

Dei tre nuovi titoli uno è una riproposta: si tratta di Circo Bianco in versione LM, una serie di specialità sportive sulla neve. Gli altri due si intitolano Magic Escape e Cluedo (una versione computerizzata del famoso gioco di società). A presto per le recensioni su Zzap!

LUNGA VITA AL 64!

Nei paesi anglosassoni sono state appena messe in vendita due nuove confezioni promozionali contenenti il nostro beneamato Commodore 64: il cosiddetto Hollywood Pack contiene insieme al computer dieci spin-off cinematografici, mentre l'Entertainment Pack è più orientato al lato musicale della cosa. Sino a quando durerà il mito dell'home computer più venduto del mondo?

ED'S CORNER

Benvenuti nel nuovo salotto di Zzap!, dove mese dopo mese discuteremo del mondo dei videogame e dei suoi strani personaggi.
Come molte altre rubriche, anche questo Ed's Corner non è rise!
Proprio a questo proposito, posso finalmente dichiarare apertamente che Zzap! italiano è riuscito negli ultimi mesi a diventare sempre più competitivo non solo nei confronti delle altre riviste italiane, ma persino dei "mostri" inglesi come Computer & Video Games o Commodore User. Sia su questo che sullo scorso numero potete infatti trovare esclusive mondiali (Zak McKraken, Neuromancer, Roger Rabbit, etc.) che in Inghilterra nemmeno si sognano, e questo è solo l'inizio!
Se tutto andrà nel modo giusto, nei prossimi mesi sia Zzap! che The Games Machine diventeranno sempre più aggiornate e precise, e presto saranno gli Inglesi a doverci tradurre...
Lo spazio purtroppo scarseggia, e devo lasciarvi: ci rivediamo su questa colonna fra trenta giorni, con le ultime notizie dal mondo dei videogame!

WEC
LE MANS
24
PORSCHE
2000
Shell
Shell
DUNLOP
Nessun'altra gara mette alla prova i nervi e la resistenza fisica di un pilota con la 24 ore di Le Mans. WEC LE MANS non è solo un gioco - è l'ultima esperienza in fatto di guida.
imagine
...the name of the game
PRESTO DISPONIBILE PER VARI FORMATI.
(istruzioni in italiano)
Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

TOP SECRET

Mr. Double T ci comunica gentilmente che, nel gioco

TRANTOR (GO!)

per avere energia infinita, basta resettare e inserire:

POKE6571,252, digitando poi SYS6454 per ripartire, mentre in

WIZBALL (OCEAN)

per ottenere l'invulnerabilità bisogna scrivere, nello schermo dei titoli, WIZBORE.

Poke, poke e ancora poke una valanga, anche di arretrati, ha invaso la redazione, questo del Wonderful Team, ad esempio, è targato 28-7-88. Non disperate, prima o poi sarà anche il vostro turno.

INTERNATIONAL KARATE +

Qui il merito va diviso equamente tra Bottazzi Roberto (Castelnovo Sotto), il Wonderful Team e Mr. Doublè T che hanno scoperto quanto segue:
Queste combinazioni di tasti permettono cambiamenti più o meno spettacolari:

M+J+@ oppure T+G+B cambia i colori di sfondo
* cambia il riflesso del sole
S+E fa cadere i pantaloni a tutti i karateka (questo per i maniaci deviati)
Premendo i tasti da 1 a 5 si ha una variazione della velocità di gioco.

SUBTERRANEA (RACK-IT)

Avete bisogno di vite infinite? Eccole!!
Resettare e digitare:

POKE5975,173
Se volete esagerare digitate anche:
FORX=18688TO20479:POKEX,0:NEXT
FORX=22528TO24575:POKEX,0:NEXT

Per eliminare tutti i nemici (ma allora che gusto c'è?).
Si ricomincia con un SYS50152, ma nel caso vogliate finire il gioco prima del tempo digitate SYS2256 e godetevi la musichetta finale.

COMBAT SCHOOL (OCEAN)

A tutti quelli che stanno consumando joystick su joystick nel tentativo di finirlo Simone Dapiaggi di Roma consiglia per la versione su nastro: "dopo aver caricato il gioco e superato le prime prove con successo se si perde nel combattimento, quando il computer dice di girare la cassetta riavvolgete semplicemente il nastro a 0 e caricate sempre l'ultima parte, il furbone non se ne accorgerà".

BUBBLE BOBBLE (Taito)

Se sovrapponete i due dinosauri dopo aver preso una pozione, la pozione suddetta apparirà anche nel quadro successivo.
Giacomo Morri - S. Clemente (TO)

COMMODORE 64 COMPILATION

*Dopo aver trascorso lunghe ore con il suo fedele Zoom (monitor) **Vincenzo Rubino**, almeno credo che si scriva così, ha infatti diligenente scritto l'intera lettera in stampatello ma con la sola firma (non eccessivamente comprensibile), si è veramente meritato uno "special" per la quantità e la qualità delle poke inviate.*
La procedura è sempre la stessa, ma lo ripetiamo un'altra volta(contento Guido?): caricate il gioco, premete il pulsante di reset che si può acquistare in un qualsiasi negozio di hardware e che normalmente si installa sulla porta seriale, scrivete le poke allegate e fate ripartire il gioco digitando le SYS allegate.

DRACONUS (ZEPPELIN):

POKE9926,173 per vite infinite.
SYS15360 per ripartire.

IRON HORSE (KONAMI):

POKE3368,165 per vite infinite.
SYS 2176 per giocare.

LAZER TAG (PROBE):

POKE9809,234:POKE9810,234:POKE9811,234 per l'invulnerabilità.
SYS14848

MASK III (GREMLIN):

POKE7041,234:POKE13028,234:POKE13041,234:POKE17114,234 e avrete energia illimitata.
SYS3100

OCTAPOLIS (ENGLISH SOFT):

POKE15784,234:POKE15785,234:POKE15786,234 vite infinite per il giocatore 1....
POKE15876,234:POKE15877,234:POKE15878,234 e per il giocatore 2
SYS15136
(scusa la domanda Vincenzo, ma il 234 non è per caso il tuo numero fortunato?)

POLTERGEIST (CODE MASTERS):

POKE32258,165:POKE28788,165 per vite infinite.
SYS53006

PANDORA (MARTECH):

POKE3503,165:POKE3330,165:POKE2919,165 vite infinite.
SYS2065

Soddisfatti? Beh, credo proprio di si, soltanto il risolvere tutti questi giochi con vite infinite vi terrà occupati fino alla prossima...

Zlorfik! Eccoci finalmente anche alla richiestissima soluzione del cinematografico ed esilarante Zak McKracken and the Alien Mindbenders ringraziando Franco Gillio Tos di Garbagnate per la collaborazione prestata. A dire il vero lo abbiamo risolto una settimana prima che fosse pubblicata la recensione, ma a noi, i lettori, piace cuocerli a fuoco lento, e veniamo quindi fuori solo ora con la prima puntata. In effetti la pubblichiamo solo ora perché un gioco come ZMKATAM deve essere gustato pian piano in tutte le sue possibilità. Questa ha l'intenzione di essere solo una guida del giocatore disperato senza via d'uscita. Seguendola passo passo (a parte il fatto che non esiste un'unica soluzione) ve ne perdereste tutti i divertentissimi particolari, per cui datevi la possibilità di sbagliare... e farvi una risata.
Premettiamo anzitutto che grandissima importanza ha il sogno di Zak nella presentazione — molti segreti del gioco si svelano proprio qui.

SAN FRANCISCO
Appena svegliati ripulite il vostro appartamento. Strappate un pezzo di carta da parati (TORN WALLPAPER) e con questa prendete il pezzo di plastica sotto la scrivania che si rivelerà poi essere una carta di credito (CREDIT CARD). Prendete poi nei vari cassetti la bolletta del telefono (PHONE BILL), lo strumento musicale (KAZOO), il pesce nella sfera (SUSHI IN FISH BOWL).
Passate nell'altra camera, qui c'è un televisore che potrà dovrà darvi utili indicazioni. Cercate quindi il telecomando che si trova naturalmente sotto il cuscino del divano. Come, non si accende ancora? E' naturale, non è inserita la spina opportunamente occultata dietro un'altro cuscino della caotica casa di Zak. Si viene così a conoscenza che una certa Annie Larris (la ragazza del sogno) sta cercando dei Manufatti (ARTIFACT) da depositare in una cassetta nella 14th Avenue, mentre una coppia di casalinghe in seguito ad indicazioni ricevute in un sogno ha trasformato il loro pulmino in un'astronave spaziale e con quella è andata su Marte in attesa di ulteriori istruzioni. Come se queste normalissime notizie non bastassero si viene a sapere, (tramite un' intermezzo di taglio prettamente cinematografico)che un malvagio popolo di alieni sta tentando, inviando un'apposita frequenza sulle linee telefoniche di tutto il mondo, di instupidire l'umanità intera, bisogna assolutamente fermarli! Ma passiamo oltre, aprite il frigo e prendete un uovo (tutte le laute riserve gastronomiche di Zak), aprite il mobiletto del lavandino e prendete il pastello giallo (YELLOW CRAYON), vero fulcro di tutto il gioco. Ora potete finalmente disegnare una mappa del vostro sogno con un (USE YELLOW CRAYON ON TORN WALLPAPER) che sarà utile in seguito. Uscite ora in strada e andate alla panetteria, stressando sufficientemente il panettiere con numerose scampanellate (PUSH DOORBELL) questo (incazzatissimo) si convincerà a tirarvi di sotto la granitica pagnotta di ieri (STALE BREAD). Procedete ora verso la 14th Avenue passando per la compagnia dei telefoni (a cui dobbiamo pagare una bolletta di oltre 1000 dollari). Un occhio acuto non avrà avuto difficoltà nel riconoscere nel gestore una alieno travestito con cappello e maschera alla Groucho Marx, maledetto infiltrato! Correte verso la 14 strada. Un rigattiere ci fornirà un po' di materiale utile, serve tutto, quindi non fatevi scrupolo di svuotargli il negozio. Procedendo ancora verso destra troverete la porta di Annie Larris e una gigantesca forcella per capelli (BOBBY PIN SIGN). Il tagliacavi (WIRE CUTTERS) è ideale per prenderlo. Indossiate ora la maschera ed il cappello precedentemente acquistati ed andiate alla compagnia dei telefoni. Qui, truccati come siamo, l'alieno ci prenderà per uno dei suoi colleghi e potremo quindi liquidare l'astronomica bolletta senza spesa alcuna. Ma cosa vedo la in fondo, una porta! Entriate e vi troverete nella centrale operativa degli alieni, che bello! Ora non resta che disattivare il congegno e il mondo sarà salvo. Sarebbe troppo facile,l'interruttore ha infatti due posizioni, ON e ON, che fregatura! Avviliti ce ne torniamo nel nostro appartamento e smontiamo il tubo del lavandino. Mettiamo poi il pane nel lavandino e attiviamo il tritarifiuti con lo switch, avremo così una manciata di pan grattato (BREAD CRUMBS). Chiudete il tubo e liberate il nostro amato pesce Sushi, avrete così un globo vuoto. Questo è tutto per quanto riguarda San Francisco, in effetti ci sarebbero moltissime altre possibilità e particolari da vedere, ma a questo punto non finiremmo più.
Prendete quindi il pullman fino all'aeroporto. Come? Quel pelandrone dell'autista sta schiacciando una pennichella mentre noi stiamo tentando di salvare il mondo dalla distruzione. Svegliatelo suonando un dolce motivetto con il KAZOO, salite pagate con la carta di credito e via.

Appena arrivati allo scalo saremo perseguitati da un assillante DEVOTEE, uno spiritualista arancione che tenterà di venderci il libro (BOOK), compratelo e andate ad imbarcarvi per Seattle.

AEROPLANO
Appena saliti gustatevi la presentazio-

ne del viaggio in perfetto stile "aereo più pazzo del mondo" e mettetevi subito all'opera. Qualunque cosa facciate sarete perseguitati dalla hostess nazista che vi impedirà di curiosare liberamente.
Andate quindi in bagno e prendete della carta igienica (TOILET PAPER). Usatela per chiudere lo scarico del la-

vandino e aprite l'acqua, in breve tempo questo inizierà ad allagarsi.Suonate il campanello e la hostess accorrerà.
Mentre, disperata, tenterà di rimediare al vostro danno, correte verso destra fino al forno a microonde (MICROWAVE OVEN), inserite l'uovo ed accendete. In breve tempo questo scoppierà lasciando la hostess attonita (ed immobile) a rimuginare sulle sue disgrazie. Ora avete libertà d'azione, andate al sedile anteriore e prendete il cuscino di salvataggio (CUSHION). Cadrà un'accendino (LIGHTER), impadronitevi senza rimorsi anche di quello. Ora aprite tutti gli sportelli dei bagagli sopra i sedili (BIN), dentro l'ultimo troverete bombola e maschera per l'ossigeno (OXYGEN TANK). Anche qui avete fatto tutto, prima di premere <return> per uscire provate ad andare alla toilette a liberarvi e beccatevi la scena.

SEATTLE
Uscite dallo scalo, vi troverete sul luogo del delitto. Date le noccioline (PEANUTS) allo scoiattolo a due teste (TWO HEADED SQUIRREL) e questo si leverà di torno. La tana è troppo stretta per permettere il passaggio. Tre ore di sano lavoro con la mazza da golf (GOLF CLUB), e la galleria è fatta. Prendete il ramo (TREE BRANCH) accanto ed entrate. Esplorando la caverna con l'accendino vedrete un nido (ABANDONED BIRD NEST), prendetelo con l'ausilio della forcella, ed un focolare (FIRE PIT) in cui mettere prima il ramo e poi il nido, usate l'accendino e luce sarà.
Spicca nella parete il disegno giallo e incompleto di un Ankh, la croce egizia, completatelo (USE YELLOW CRAYON ON STRANGE MARKINGS) e si materializzerà una stanza segreta. Questa contiene un piedistallo che imprigiona un cristallo blu (BLUE CRYSTAL) — come prenderlo? Usate il telecomando e casualmente troverete la giusta frequenza per aprirlo, prendete ora il cristallo ed uscite, ma non tentate di usarlo, verreste immediatamente scoperti dagli invasori alieni.
Via di nuovo verso San Francisco, qui abbiamo fatto proprio tutto.

SAN FRANCISCO
Andate alla porta di Annie Larris e depositate il cristallo nella cassetta (DROP SLOT). Pochi secondi e uscirà Annie, moti misteri verranno finalmente svelati.
Ella vi spiega come Zak, Annie e le due casalinghe di marte, Melissa e Leslie siano stati contattati in sogno dagli antichi (Ancient Ones), un'antica civiltà aliena che in previsione di questo attacco alla terra ha costruito il dispositivo skolariano, l'unico in grado di fermare i cattivi di turno, costituito dal cristallo blu, il cristallo giallo - rotto in due frammenti (CRYSTAL SHARD) di cui uno in possesso di Annie - e altre quattro parti. Dovrete quindi recuperarlo con l'aiuto dei vostri nuovi amici, d'ora in poi infatti tramite il comando SWITCH potrete passare al controllo di uno qualunque dei cinque.
Selezionate ora Melissa o Leslie e, zum-papà zum-papà, vi troverete su Marte, completi di tuta spaziale.

MARTE
Entrate con Melissa nel pulmino-astronave. Prendete lo stereo (BOOM BOX), l'audiocassetta dall'autoradio, fusibile (FUSE) e le due carte di credito dal cassetto.. Nell'abitacolo è presente anche una presa d'aria per ricaricare le bombole della tuta.
Uscite dal van e dirigetevi a sinistra verso il nero monolite (2001 odissea nello spazio), che altro non è che un distributore di biglietti per la linea di tram marziani (?!?!), usate la carta di credito e prendete un gettone.. I trasporti però non funzionano (che strano, come in Italia!) quindi tornate indietro verso l'ostello spaziale (?!?!) ed entrate. Aprite con il gettone la scatola di fusibili sulla parete (FUSE BOX) e sostituite quello rotto.
Ora le porte dell'ostello funzionano. Fate venire anche Leslie e chiudete la porta esterna per pressurizzare. Aprite l'altra porta ed entrate con Leslie. Aprite l'armadietto e prendete torcia e nastro adesivo. Dirigetevi verso il letto, una strana forma vi giace, togliete con cura la coperta e... era solo una scopa, per fortuna. Prendetela tranquillamente e.... no! E' un alieno a forma di scopa morto (BROOM ALIEN), Leslie non è schizzinosa, prendetelo ugualmente insieme alla scala Il vicino ed uscite (attenzione alla depressurizzazione). Date il nastro a Melissa e prendete il controllo di questo personaggio. Spazzate la sabbia vicino all'ostello con l'alieno e compariranno dei pannelli solari, la fonte di energia del tram che ora funziona. Tornate a destra, verso la gigantesca faccia di Marte. Qui c'è una gigantesca porta con tre pulsanti a diverse altezze, potete raggiungerli con la scala, ma in quale sequenza vanno premuti? Tornate quindi da Zak.

ZAK
Andate a Miami. Nello scalo troverete un ubriacone (BUM), dategli il libro del guru e questi in un corso accelerato di filosofie orientali, troverà un nuovo scopo nella vita, lasciandovi per gratitudine la sua bottiglia di whisky. Dirigetevi ora nello Zaire, via Cairo.

ZAIRE
Dopo qualche passo nella labirintica foresta africana (andate pure a caso, è inutile qualsiasi mappa), vi troverete nel villaggio. Nella capanna in fondo troverete lo stregone pluridiplomato i materie molto poco edificanti che, come ogni buon stregone africano, è un grande appassionato di golf e, manco a dirlo, la vostra mazza Super Golden (quella comprata nel negozio), è proprio quella che manca alla sua collezione.
Lo stregone improvviserà per voi una danza tribale insegnatagli dagli "Antichi" (Skolariani) che si dice apra le porte per la testa. Tre nativi si disporranno esattamente come i pulsanti della porta su Marte, segnate la sequenza con cui si muovono, alto-medio-basso-medio-medio-basso, con questa potrete aprire la porta su Marte.
Ricordate il guru? Bene, è proprio da lui che stiamo andando adesso, a Katmandù.

NEPAL
In questa landa perduta spicca a destra il principesco palazzo del guru. Date il libro alla guardia, questa vi farà entrare. Dopo aver passato la bacheca irta di onorificenze che riconoscono il guru come uno dei maggiori giocatori di golf al mondo (anche lui?!?!) ecco il nostro metafisico amico venirci incontro. Il nostro Karma è puro e comincia quindi a spiegarci il funzionamento del cristallo blu. Dopo una esilarante erudizione su meditazione, erborismo e barzellette del luogo venite a sapere che utilizzando il cristallo riuscirete a operare un transfert mentale con un qualunque animale che vi stia vicino. Lasciamo il guru con la sua benedizione e usciamo. A destra c'è una balla di fieno, dategli vandalicamente fuoco (ragazzo pestifero questo Zak) e un poliziotto accorrerà lasciando il suo posto di guardia.
Ora potete andare a sinistra ed impadronirvi della bandiera (FLAGPOLE) senza che nessuno se ne accorga. Anche per Katmandù è tutto, inserite la carta di credito nell'apposito Yak automatico da trasporto e... vi piacerebbe saperlo eh?
Un gioco è bello finché dura e non sarebbe giusto svelarvi tutto subito, aspettate quindi il mese prossimo e saprete...

A MODO MIO

di Martin Walker

Martin aprì gli occhi. Mettendo a fuoco il soffitto, notò la strana nebbiolina grigia che pervadeva la stanza. Dannazione, pensò. L'odore di fumo fece risvegliare in lui un senso di fame. Non mangiava da giovedì ed ora era... maledizione! Che giorno era quello? Aveva provato a tenere conto di quanto tempo aveva passato in quella stanza, ma la memoria sembrava avere abbandonato la sua mente normalmente sveglia. I suoi sensi, in maniera istintiva, si raccolsero rapidamente nel tentativo di risolvere in qualche modo questa situazione. Si alzò ed andò sino alla porta che era stata chiusa dall'esterno. Qualcuno non voleva che se ne andasse. Scassinando la serratura con un fermaglio da lettere, aprì la porta con uno scatto e diede un'occhiata fuori. "TORNA LA' DENTRO E NON FARTI VEDERE PRIMA DI AVERE FINITO IL DIARIO DI QUESTO MESE!"

Domenica 12 Giugno

Un'altra bella giornata. Il mio joystick aveva bisogno di cure da qualche giorno, e questo pomeriggio ho preso in mano il saldatore un'altra volta. Qualche tempo fa, quando lavoravo nell'elettronica, ero stato abbastanza fortunato da avere l'accesso ad un reparto di costruzione per farmi un joystick di mia concezione. Usa i microswitch per questioni di affidabilità, ma ha la particolarità di essere tanto piccolo da stare nel palmo di una mano e permettere il controllo di un gioco solo usando il pollice e l'indice, lasciando l'altra mano libera di lavorare con la tastiera (l'avevo studiato per poter giocare Star Raider sul vecchio Atari 400!). Funziona ancora perfettamente, ma il cavo va sostituito dopo che è stato sottoposto a maltrattamenti di tutti i generi per 5 anni filati, specialmente dopo aver avuto a che fare con la pessima collocazione delle porte joystick dell'Atari 1040ST - dove per inserire i joystick bisogno ribaltare la macchina!

Martedi 14 Giugno

Ho passato un po' di tempo a ridisegnare la routine principale di scrolling. Dal momento che questa singola routine sarà la più impegnativa mai vista su qualsiasi gioco, vale la pena di perdere del tempo a cercare di ridurla. La maggior parte dei giochi a scrolling ad otto direzioni usano una piccola parte dello schermo in modo da ridurre la parte da disegnare e risparmiare tempo. Il sistema di scrolling più usato è di spostare l'intera finestra di gioco nella direzione appropriata di un byte alla volta, e poi disegnare una striscia nello spazio che rimane libero dopo che è stato mosso anche il resto dello schermo.
Hunter spostava tutta l'intera area di gioco nelle otto direzioni e questo era stato sviluppato utilizzando alcune bieche routine che usavano ancora una volta il metodo Blue Peter di preparare un secondo schermo mentre ne viene mostrato un primo. L'unico difetto minore nella pratica è il piccolo (4 quadri) ritardo prima di passare ad altro (un dodicesimo di secondo può non sembrare molto, ma si nota!). Per Citadel ho studiato un nuovo metodo che permette un controllo simile ma senza ritardi. Seguite questo spazio!

Mercoledi 15 Giugno

A volte modificare delle routine preesistenti può portar via più tempo che non scriverle da zero. Il vecchio scrolling ha bisogno di molti rimaneggiamenti prima che possa includervi le mie modifiche ma ho cominciato e devo finire... Casualmente, la routine che mi ha portato via più tempo durante la realizzazione di Hunter's Moon era lo scrolling parallattico delle stelle - chiunque abbia Queex su disco avrà visto il primo demo con tre livelli di stelle. Alla fine, a causa della grande richiesta e per un migliore effetto questo è stato ridotto ad un livello singolo a metà della velocità iniziale ma con un sacco di stelline "lampeggianti" (sì, lo so che non brillano così nello spazio, ma c'era un minimo di licenza poetica!).

Giovedi 16 Giugno

Ancora con lo scroll. Questo è stato un giorno in multi tasking, passato in parte con l'editor grafico (modifiche su modifiche), in parte nel regno degli sprite (niente di eccezionale) ed infine nel territorio del codice puro. Non ci sono stati incredibili successi né pazzesche catastrofi. Semplicemente un giorno qualsiasi in una settimana qualsiasi. Yawn.

Lunedi 20 Giugno

Bene, il primo stadio del a routine di scrolling è finito. Ora c'è una zona statica al centro della finestra di gioco, dove si muoverà poi lo sprite del giocatore ma non lo schermo. Dove si raggiungo-

no i suoi confini, inizierà lo scrolling vero e proprio. A differenza di Alien Syndrome comunque, la zona statica è molto piccola, ed avete più tempo prima di essere calpestati da un alieno uscito da chissà dove. Il grosso vantaggio di quella che può sembrare una minima modifica cosmetica è che nasconde il fatto che c'è un sacco di preparazione intelligente in atto, il che mi permette di inserire una finestra di scrolling grande quanto mi pare piuttosto che usare un buchetto misero alla Gauntlet .

Martedi 21 Giugno

Visto come sono strutturate le nuove routine, aggiungere del codice extra dovrebbe essere qualcosa di relativamente semplice e permetterà al giocatore di infilarsi anche negli angoli più nascosti della città. Ho scelto questo sistema in Citadel perché potersi appoggiare ad un muro dà un senso di realismo molto maggiore che non essere costretti a stare in mezzo ai vari corridoi di un labirinto (come in Paradroid).

Mercoledi 22 Giugno

Ho parlato troppo presto! Ho passato tutto il giorno ad inseguire ed eliminare le bestiacce dalle molte gambe (bug per voi comuni mortali) che si sono insediati nelle nuove routine "angolari". Avere uno schermo quadrato come in Quedex avrebbe certamente reso le cose più semplici ed evitato il terribile "salto" quando la posizione orizzontale dello sprite passa da 255 a 256. Comunque, fare questo significa usare sprite solo nella zona di informazioni destra, il che comporta il fatto che lo scrolling continua anche sotto infinite coltri di oscurità. Visto che Citadel necessita di un sacco di movimento di sprite nella città, questo sistema non è assolutamente accettabile.
Le nuove macchine a 16 bit hanno un'altro genere di problema con lo scrolling. Poiché gli schermi in multicolor ad alta risoluzione portano via un sacco di memoria, muoverli in giro richiede molto tempo di elaborazione, e visto che sull'ST non esiste una routine di scrolling a pixel singolo, ogni minimo movimento richiede un ciclo separato (che porta via ancora più tempo). Questo permette idi scrollare interi schermi in ogni direzione, ma il risultato è tanto più veloce quanto è più piccola la finestra da muovere. Il risultato - un sacco di finestre quadrate! Queste sono veramente l'ideale per i giochi a scrolling in 8 direzioni, poiché si ha lo stesso tempo per vedere l'avvicinarsi di un alieno da qualunque parte esso venga. Un gioco in cui continuate a perdere vite solo perché non avete il tempo per reagire diventa presto frustrante.

Giovedi 23 Giugno

Un'altra avventura nel territorio della grafica. Le schermate pubblicate nello scorso numero provenivano da un demo che avevo lasciato alla redazione di Zzap! all'inizio di aprile, così adesso dovreste essere in grado di notare alcuni cambiamenti e miglioramenti! Le trappole devono ancora essere disegnate, e visto che saranno sparse un po' ovunque dovranno essere disegnate in maniera piuttosto semplice per evitare che l'aspetto generale sia troppo confuso. La grafica del pavimento è anche stata resa molto più razionale rispetto alle foto precedenti, per aggiungere un miglior contrasto. Ora, i pavimenti confusi sono stati sostituiti da semplici linee rette color pastello per le città piene di tubazioni, ma chi si era affezionato al look caotico delle prime foto lo potrà ritrovare nei livelli più avanzati del gioco. Tutto questo aiuterà ad allargare lo spazio fra i vari muri, fornendo un maggiore impatto visivo.

Lunedi 27 Giugno

Il mio sprite principale Monitor, è appena emerso dal mio sprite editor con un

aspetto molto più aggressivo, fornito di nuovi motori a levitazione che lo fanno scivolare sui pavimenti più o meno come fa un hovercraft. Poiché il suo schermo in miniatura indicherà l'energia restante (oltre che avere qualche altra funzione più esotica), ho deciso di eliminare l'animazione direzionale. Questo avrebbe confuso l'output grafico quando lo sprite si fosse mosso intorno agli angoli!

Martedi 28 Giugno

Giovedì ho una riunione: in teoria dovrei tornarne con qualche bell'idea per musiche ed effetti! Per presentare gli effetti più facilmente avevo bisogno di un breve demo che permettesse di mettere su schermo i vari effetti con un nome perché potessero essere azionati da tastiera. Questo mi ha portato via solo un paio d'ore, ma il risultato finale è decisamente ottimo. Dopo la riunione saprò se la ditta sceglierà di fare pubblicità o meno al nuovo gioco. Se non fosse così, lo saprete al più presto.

Mercoledi 29 Giugno

Una cosa che ho scoperto scrivendo sceneggiature per giochi è che dopo che avete "vissuto" con una di esse per un po' questa comincia a vivere per conto proprio, e come nella marmellata quando bolle (?) tutti i pezzi di frutta migliore risalgono alla superficie. Sono emerse molte idee che ho dovuto modificare o addirittura scartare, e quello che mi rimane ora è una versione ridotta del concetto originale, che contiene la vera essenza del gioco.
Una cosa importante nei giochi è di renderli interessanti anche dopo che li avete giocati molte volte - sono sicuro che è questa la ragione per cui alcuni giochi vengono messi da parte poco dopo che sono stati acquistati. Alcuni giochi all'inizio sembrano incredibilmente difficili, poi scoprite un "trucchetto" che vi fa arrivare a livelli insperati. Altri presentano dei primi livelli facilissimi, per poi inchiodarvi con un qualche ostacolo apparentemente insuperabile. Gli alieni di fine livello di molti shoot'em up funzionano in questo modo. Una partita dopo l'altra, raggiungete lo stesso livello con tutte le vite solo per perderle contro lo stesso ostacolo. Frustrazione!
Entrambi questi esempi presentano una curva d'apprendimento con un grosso "gradino". Un esempio classico è Space Invaders - una volta che capite che colpire tutto il lato sinistro o quello destro rallenta la discesa degli alieni arrivate improvvisamente a livelli avanzatissimi. La curva di apprendimento ideale è senza gradini, o comunque con una somma di piccoli gradini che messi insieme danno lo stesso risultato. Questo fa in modo che ogni volta che fate una partita riusciate ad andare un pochettino più avanti, e fa rimanere sveglio l'interesse. Qualche settimana fa il mio gioco preferito era Xenon sull'ST - sfortunatamente, anche se si è dimostrato fantastico per settimane, non sono mai andato oltre il terzo livello. Anche arrivando a quel punto con tutte le armi possibili ed un set completo di navette, il gran numero di torri laser rende impossibile passare la metà del livello senza perdere almeno una vita (e tutte le armi!). A quel punto, non vale nemmeno la pena di tentare di proseguire. Groan. Conosco uno che è riuscito a passare quel punto, ma si tratta di una persona piuttosto eccezionale!

Venerdi 1 Luglio

La mia prima commissione musicale! La riunione di ieri è andata bene - vecchi e nuovi amici, ed un sacco di conoscenze interessanti. In questa industria turbolenta dedicarsi ad una cosa sola può risultare fatale! Vi basti sapere che ora sto lavorando per le "SS" in una simulazione strategica (misterioso, eh?).
Ci sonó alcune strane particolarità nel 64. Anche se non piace a nessuno usarle, è possibile fare alcune cose che si scoprono solo per caso. Le "barre d'informazione" di Hunter's impiegavano il vecchio trucco degli sprite nel bordo e il risultato non era neanche malvagio. Lo schermo sembrava molto più grosso del normale, permettendo più azione sullo schermo. Nonostante questo, parte del ciclo veniva perso per uno strano bug nel SID scoperto mentre lavoravo alla sezione sonora. I valori che definiscono la forma d'onda sembra che non possano essere ridefiniti se il valore del "sustain" viene tenuto al massimo. Questo è venuto fuori quando casualmente un effetto sonoro è diventato improvvisamente muto quando ho tentato di attivarlo due volte in rapida successione. La soluzione per questo problema è piuttosto semplice. Se non mettete mai il livello del sustain al massimo (15) ma vi mantenete al massimo sul pantagruelico valore 14 nessuno si accorgerà della differenza.

Lunedi 4 Luglio

Ho passato cinque ore a cercare di eliminare un altro fastidioso effetto del SID - e quasi senza riuscirci! Anche studiando la forma d'onda su di un oscilloscopio non mi ha dato alcun aiuto - se non mettere ancora più a fuoco il problema. Il fatto è che il suono di base di uno strumento cambia leggermente quando viene alterata la forma d'onda. Ho controllato attentamente tutto il codice, ed ora sono convinto che dev'essere il SID, dal momento che questo accade solo quando inserisco alcuni valori particolari...

Martedi 5 Luglio

Questa mattina ho completato l'indagine sul bug nel SID. Senza starvi ad annoiare con particolari tecnici, vi dirò solo che alcuni valori fanno perdere 50 millisecondi al tempo dell'attack, e che questo dipende proprio dallo schema tecnico del chip, per cui non c'e niente da fare per evitarlo.
Dopo quest'ultimo ritardo lo sviluppo del mio programma musicale è continuato celermente nel pomeriggio e nella sera. Sia la musica del caricamento da cassetta che la musica dei titoli sono a buon punto e mi soddisfano abbastanza - hanno molta atmosfera! A dir la verità mi sono talmente esaltato nel suonare assoli sul mio sintetizzatore che mi sono completamento dimenticato che era solo un umile 64 a fornire l'accompagnamento!

Mercoledi 6 Luglio

Questa è l'ultima data del diario di questo mese, e contiene l'annuncio trionfale dell'arrivo della mia copia di Bionic Commando su disco, dopo un'attesa durata diverse settimane! Il braccio bionico è fantastico, ed ammetto di aver perso parecchio tempo a gingillarmi con lui. Il livello di difficoltà sembra essere stato studiato molto bene, anche se ci sono alcuni aspetti piuttosto frustranti - perdere una vita perché qualcuno ti cade in testa senza preavviso è diabolico, e mi piacerebbe poter eliminare più facilmente quei dannati uccellacci!

GIOVEDI MATTINA

P.S. — poco prima di spedire il diario agli uffici di Zzap! Posso aggiungere una cosa? Bionic Commando è davvero frustrante, ma mi acchiappa un sacco!

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine.
Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive.
Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale!
SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case tra cui: Cinemaware, EA, Firebird, Rainbird, SSI, Sublogic.

A CARNEVALE OGNI SCHERZO VALE!

... ma quello che ti proponiamo non è assolutamente uno scherzo! A seguito dell'incredibile successo ottenuto dalle nostre offerte di gennaio - che ripetiamo in caso te le fossi fatte sfuggire - ecco i nuovi vantaggiosissimi affari validi fino ad esaurimento delle scorte. Non perdere altro tempo: ordina subito!

TITOLO	CONTENUTO	FORMATO	CASS.	DISCO
PALACE PACK	Rimrunner + Troll	Commodore 64	20.000	30.000
PALACE EXTRA PACK	Rimrunner + Troll + Barbarian II	Commodore 64	35.000	50.000
MAGIC TIME PACK	Bard's Tale I + Defender...Crown + Demonstalker	Commodore 64	39.000	55.000
ARCADE PACK	Morpheus + Black Lamp + Pandora	Commodore 64	39.000	49.000

ACCESSORI

Final cartdrige III	110.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat	22.500
MouseTop	20.000
MouseHolder	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
SlimLine (C64)	49.000
Turbo pedal	telef.

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Elite	18.000
Graphic adv.creator	7.500
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA

Black cauldron	59.000
Dragon's lair (1Mega, 6 disks)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1 Mb	59.000
F16 Falcon	59.000
Hotball (calcio)	49.000
Italy 90 soccer	39.000
Outrun	25.000
Olympic challenge	25.000
Operation wolf	25.000
Rocket ranger	59.000
S.E.U.C.K.	telef.
Starglider II	49.000
Sword of Sodan	69.000
TV sport football	59.000
Who framed Roger Rabbit	telef.

CBM 64/128 CASS.

Accolade: tutti gli sports	tel.
After burner	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	12.000
Caveman ugh-lymp.	telef.
Circus games	18.000
Command perform.	18.000
Dark side	18.000
Defender ... crown	12.000
Double dragon	18.000
Dragon ninja	telef.
Driller	25.000
Elite	39.000
Exploding fist+	18.000
Game over I+II	18.000
Giants	29.000
Gold Silver Bronze	18.000
Grand prix circuit	telef.
Last Ninja II	25.000
Microsoccer	39.000
Night rider	12.000
R-Type	18.000
Rambo III	12.000
Red storm rising	39.000
Robocop	12.000
SDI (Activision)	18.000
Shoot out	telef.
Sport's world '88	18.000
Street sport Soccer	12.000
Summer edition	12.000
Superman (Tynes.)	18.000
Super Dragon slayer	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Taito coin op hits	18.000
Thunder blade	12.000
Times of lore	18.000
Tiger road	12.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Typhoon of steel	telef.
Winter edition	12.000
4 soccer simulator	18.000

CBM 64/128 DISCO

Accolade: tutti gli sports	tel.
Add: Heroes ... lance	telef.
Add: Pool of radian.	59.000
Barbarian II	25.000
Caveman ugh-lymp.	telef.
Command perform.	25.000
Deathlord	35.000
Def con 5	29.000
Defender ... crown	15.000
Double dragon	25.000
Driller	29.000
Echelon con Lipstick	59.000
Fast break	29.000
GEOS 2.0 ed accessori	telef.
Last ninja II	25.000
Maniac mansion	telef.
Mars saga	35.000
McArthur's war	telef.
Menace	25.000
Microsoccer	49.000
Neuromancer	39.000
Night rider	15.000
One on one II	telef.
Operation wolf	15.000
Powerplay hockey	telef.
President is missing	29.000
Project firestart	telef.
R-Type	25.000
Rambo III	15.000
Return of the Jedi	15.000
Rocket Ranger	telef.
S.E.U.C.K.	35.000
Sinbad	29.000
The bard's tale III	35.000
Thunderblade	15.000
Times of lore	25.000
Total eclipse (ITA)	20.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
WWF Wrestling Superstars Vol.1 e 2	telef.
Zak McCracken	39.000

AMSTRAD 464 CASS.

Add: Heroes...lance	18.000
Afterburner	18.000
Airwolf	5.000
Crazy cars	18.000
Dark side	25.000
Dragon ninja	18.000
Driller	25.000
European 5-a-side	5.000
F. Bruno's big box	29.000
F. Bruno's boxing	5.000
Gunship	29.000
Match day II	18.000
Offshore warrior	18.000
Olympic challenge	18.000
Pacmania	18.000
R-type	18.000
Rex	telef.
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Strip poker II plus	18.000
Supersports	18.000
Superstar soccer	18.000
Tiger road	18.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Victory road	18.000

AMSTRAD 464 DISCO

Dark side	25.000
Driller	25.000
Game set & match II	29.000
Graphic adv. creator	telef.
Gunship	39.000
Tiger road	29.000
Total eclipse (ita)	20.000

MS-DOS 5"

Adv.dungeon&dragons	tel.
Echelon	75.000
Grand Prix circuit	59.000
One on One II	49.000
Serve & volley	59.000
Strikefleet	telef.
The train	59.000
Willow	69.000
Versioni su 3"	*telef.*

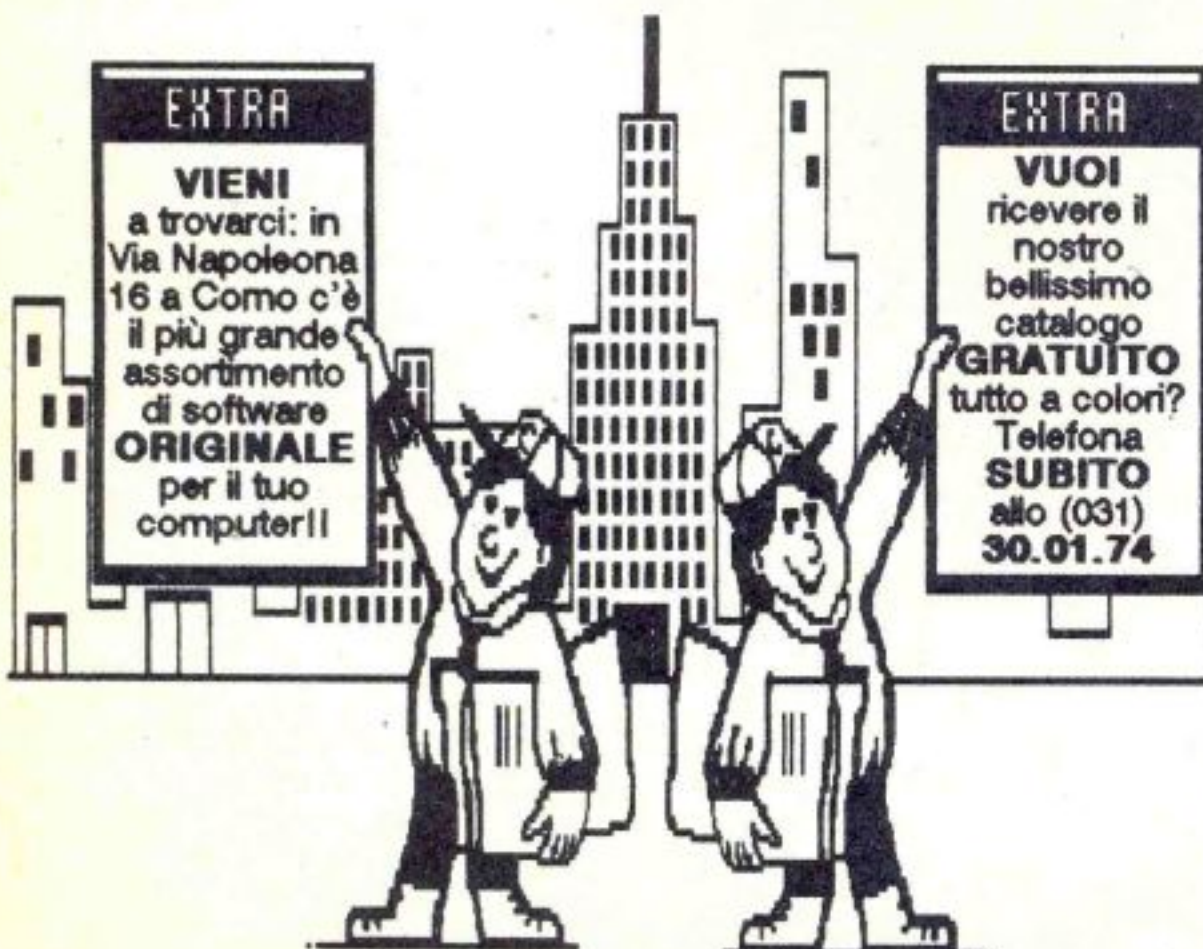
ATARI ST

Baal	39.000
Double dragon	29.000
Driller (italiano)	49.000
Elite	39.000
Flying shark	39.000
Hell bent	39.000
Hellfire attack	39.000
Heroes of the lance	39.000
Joan of arc	29.000
Lombard rally	49.000
Rambo III	39.000
STAC (UK)	49.000
Starglider II	39.000
Thunder blade	29.000

SPECTRUM 48K CASS.

After burner	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	18.000
Double dragon	18.000
Dragon ninja	18.000
European 5-a-side	5.000
Fighter pilot	5.000
Game set &match II	29.000
Game Over I+II (ita)	18.000
G.L.Superskills	18.000
Gold silver bronze	29.000
Hopper copper	5.000
Last ninja II	25.000
Mini putt	22.000
Nigel Mansell G.Prix	22.000
Operation wolf	18.000
P.Beardsley soccer	18.000
PHM pegasus	22.000
Rambo III	18.000
Rex	telef.
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Shoot out	telef.
Supersports	18.000
Thunderblade	18.000
Total eclipse (ita)	15.000
Virus	18.000

MSX CASS.

Ace of aces	7.500
California games	12.000
Pepsi challenge	12.000
Psyco pigs UXB	12.000
Vampire	5.000
Winter edition	12.000

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo
THE BARD'S TALE I	LIBRO	22.500

Z — Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSì ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero ______ scad. ______

Cognome e nome ______
Indirizzo ______ Nr. ______
CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

TO HELL AND BACK
MAPPED BY M. JARVIS
CRAYONED BY MEL FISHER

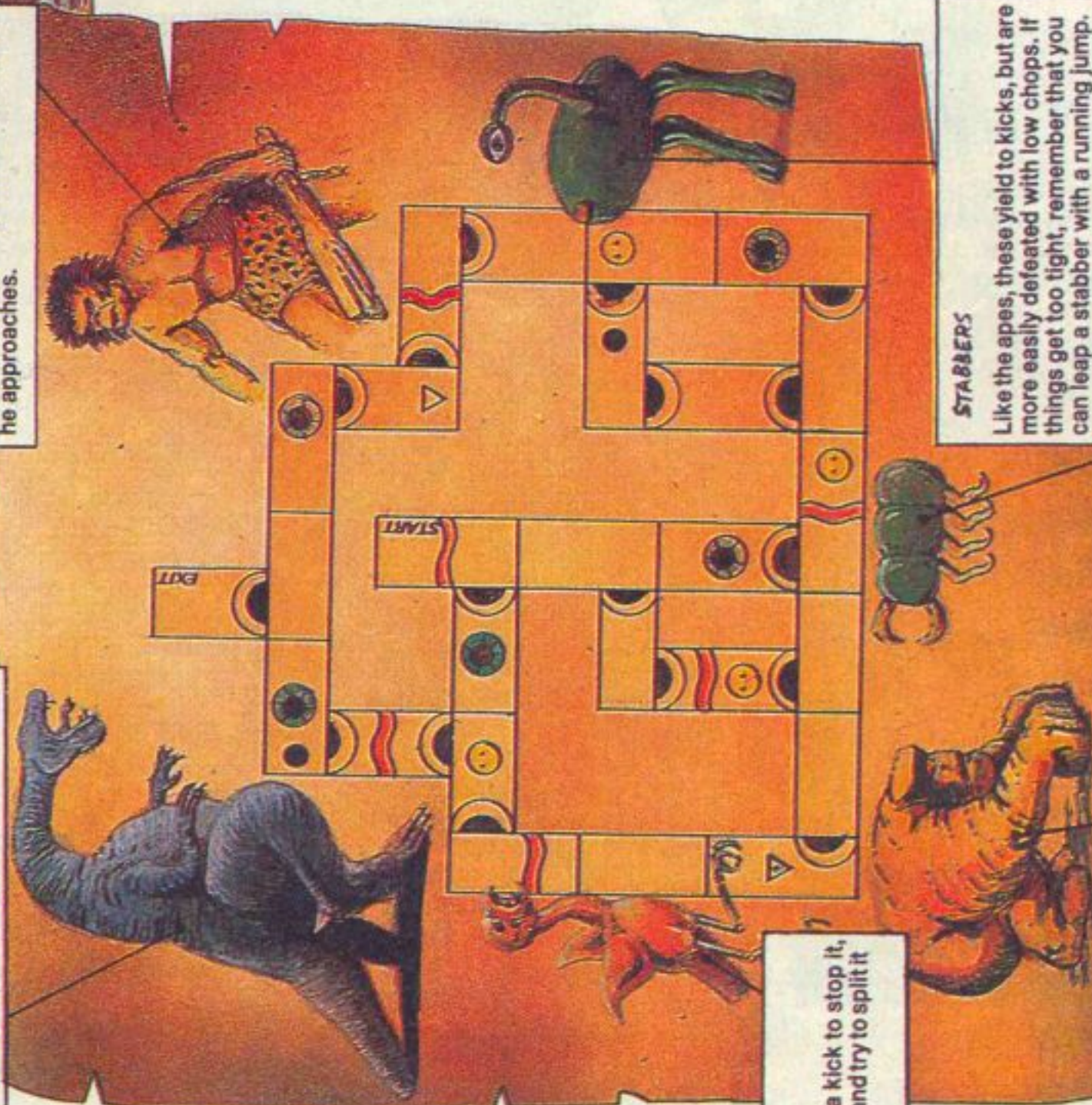
BARBARIAN II

SAURION BEASTS
Being the biggest beast on this level, this is also the hardest to kill. Standing around for too long results in the loss of your head, so stay low and use low chops to deplete its energy.

NEANDERTHAL MAN
The most stylish way to kill this bloke is to hit him with a low chop then quickly go for the decapitation with a flying neck chop. Otherwise, a barrage of overhead chops do the job. If a chop misses, quickly go for his legs with a low chop as he approaches.

CAVE TROLLS
Keep your distance and use plenty of low chops. If it gets close use a kick to send it back a bit.

CARNIVORES
These attack in two ways, either going for your legs or leaping for your throat. Low chops are required for the former, but if they crouch you must do either an overhead chop or a kick to stop them. Timing is crucial, because if you blow it you've a good chance of being gored to death by the carnivore's huge pointy fangs.

ORC GUARD
Orc guards are defeated in the same way as the Neanderthals on level one, only they are much faster and a decapitation will require perfect timing.

MUTANT CHICKENS
As this one moves in do a kick to stop it, then go for the low chop and try to split it in half.

STABBERS
Like the apes, these yield to kicks, but are more easily defeated with low chops. If things get too tight, remember that you can leap a stabber with a running jump.

KICKING APES
You can use mainly kicks, but a low chop is better for energy and points if you can manage it. If he gets too close back off and give him a kick.

FLOATERS
These flying animals snap at your middle and are kept at bay with a series of kicks and low chops.

CRABS
You can only use low chops on crabs (or kicks if you're really desperate), but their short stature means you can do a flying leap out of trouble if their pincers get a bit close.

STINGERS
Any sort of chop will do for this, but overhead chops and low chops are possibly the most effective. If you have the space you could also go for the flying neck chop.

SLITHERING MEDUCAS
Low chops only, but time it right and watch that head fly!

Per la gioia di tutte le vittime del malvagio e potente Drax pubblichiamo questa mappa, frutto del lavoro diligente e coscienzioso di numerosi lettori italiani e inglesi. I ringraziamenti non mancheranno sul prossimo numero (aspettiamo che arrivino le ultime trentasei mappe+soluzione dal resto dei barbari là fuori...)

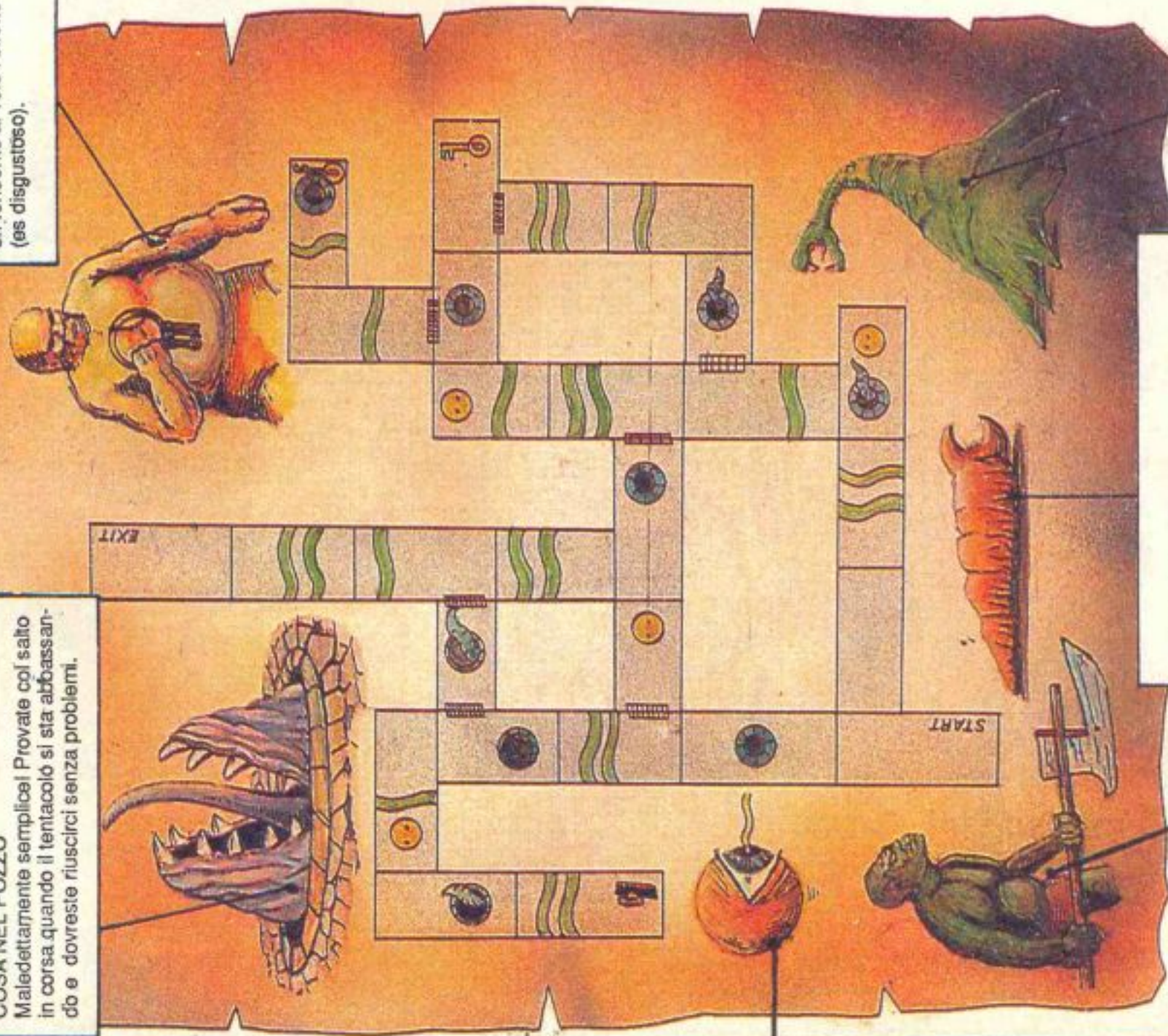
OCCHIO

Continuate semplicemente con fendenti alla testa e li terrete lontani.

COSA NEL POZZO

Maledettamente semplice! Provate col salto in corsa quando il tentacolo si sta abbassando e dovreste riuscirci senza problemi.

DUNGEON MASTER

Fendenti bassi e alla testa sono i migliori per eliminare il ciccione, ma se riuscite a dargli un fendente al volo l'effetto sarà splendido (es disgustoso).

TARLO GIGANTE

Meglio saltarli che affrontarli, ma se siete intrappolati provate con un calcio o un fendente basso quando si lancia contro di voi.

GOBBLER

Continuate a dargli calci fino a bloccarlo in un angolo e poi massacratelo di calci fino a quando crepa (eh, quanta violenza!). Se siete fortunati potete fargli saltare la testa con un fendente.

ORCLET

Un altro tappetto, per cui mollategli un fendente basso quando vi minaccia e dovreste scampare alla sua micidiale lama.

KEY

- PITS
- PITS WITH MONSTER
- RIVER OF LAVA/ACID
- EXTRA LIFE
- SHIELD (LEVEL 1)
- ORB (LEVEL 1)
- DIAMOND (LEVEL 2)
- POTION (LEVEL 2)
- KEY (LEVEL 3)
- DOORS (LEVEL 1)
- PORTCULLIS (NEEDS KEY)
- AXE (LEVEL 3)

L'IDOLO VIVENTE

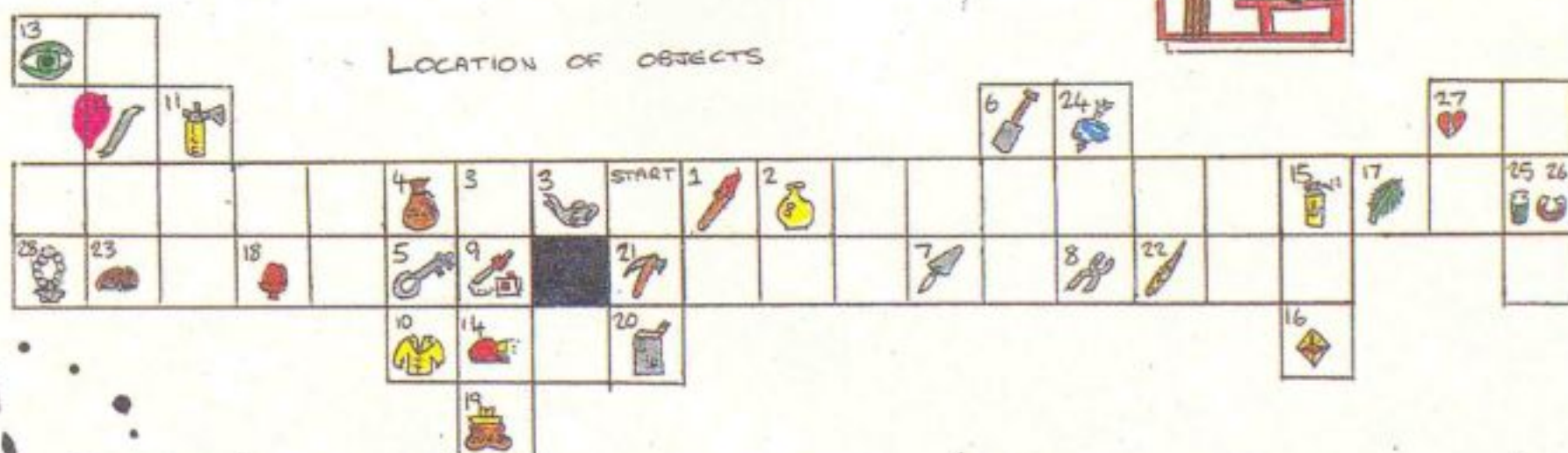
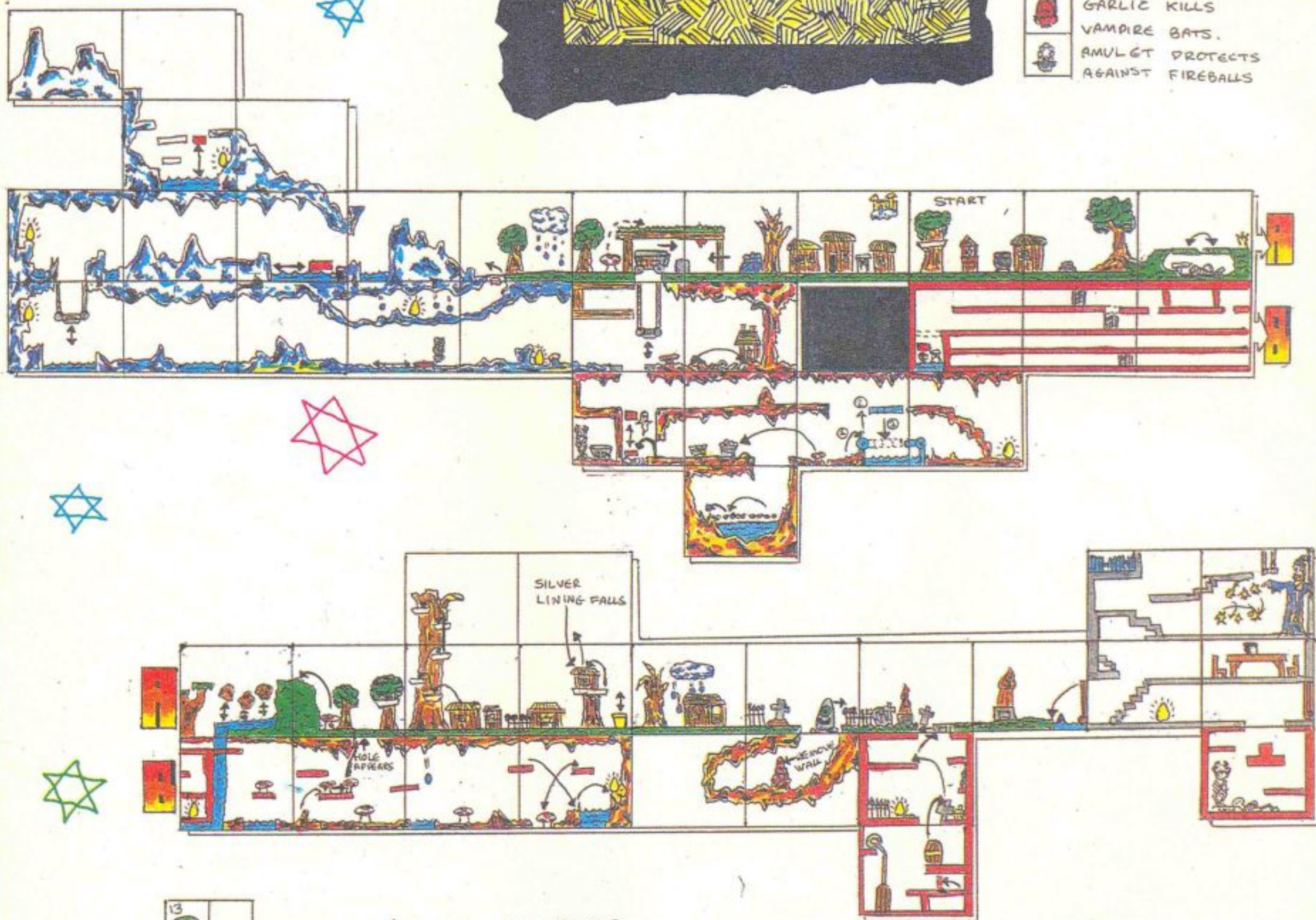
Giratevi e camminate all'indietro verso di lui. Perderete energia, ma non quanta ne perdereste prendendolo di petto. Appena lo avrete raggiunto, giratevi e corretegli incontro per spingerlo via in modo da passare allo schermo successivo.

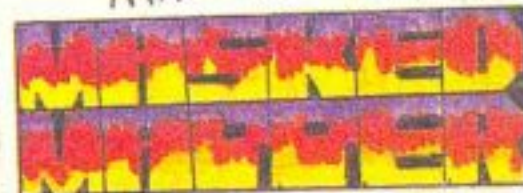
DRAX

Il vostro avversario finale! Restate all'altezza del cadavere sul muro, e quando Drax sta per terminare la sua raffica di fulmini mollategli un fendente all'altezza del collo per decapitarlo e terminare il gioco!

IL DEMONE

Affrontatelo standogli sulla destra della prima colonna e continuate a colpirlo con fendenti in faccia. Sembra che la tattica migliore consista nel fermarsi a metà strada fra le prime due colonne e continuare a dare colpi bassi con la spada. Poi, quando allunga il braccio verso di voi, dovreste poterlo colpire ed abbassare la sua energia. Se vi sembra di stare troppo lontani, continuate semplicemente a colpire e muovervi un po' alla volta fino a trovarvi a giusta distanza. Questo dovrebbe garantirvi una certa immunità dal suo fiato mortale.

ZZAP! TIPS
DIZZY
MINERS HAT DESTROYS APPLES
FREE BIRD SEED KILLS BIRS
INSECTICIDE KILLS SPIDERS
GARLIC KILLS VAMPIRE BATS.
AMULET PROTECTS AGAINST FIREBALLS
START
SILVER LINING FALLS
HOLE APPEARS
REMOVE WALL
LOCATION OF OBJECTS
1. TORCH
2. BOTTLE
3. GREASE GUN
4. FREE BIRD SEED
5. GRAVEYARD KEY
6. SPADE
7. MUSHROOM TROWEL
8. BOLT CUTTERS
9. GHOST LASER
10. RAINCOAT
11. DRY ICE
12. CROWBAR
13. EMERALD EYE
14. MINERS HAT
15. INSECTICIDE
16. SHARP DIAMOND
17. DUCK FEATHER
18. GARLIC
19. PURSE OF GOLD
20. 3 IN 1 OIL
21. RUSTY PICK
22. JEWELLED DAGGER
23. LEPRECHAUNS WIG
24. CLOUDS SILVER LINING
25. TROLL'S BREW
26. HORSE SHOE MAGNET
27. BROKEN HEART
28. AMULET
MAP BY THE MASKED MAPPER

'OH NO!'

TIPS

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO

Per modificare i listati in modo da farli funzionare sulle versioni in dischetto dei giochi è necessario saper lavorare molto bene in linguaggio macchina, modificando completamente il listato. Per questa ragione preghiamo tutti i lettori di spedire, quando possibile, delle semplici poke piuttosto che dei megalistati, rendendo la vita molto più semplice per tutti.
E con questo abbiamo fatto felice anche **Alberto Della Scala** di S.Margherita. (Diciamo che hai vinto mezza scommessa, OK?)

KARNOV (Electric Dreams) C64

Poke32991,165 :Vite infinite
Poke35884,165 :Tempo infinito
e... Sys32768 per ripartire.
Tiger Group - Empoli

BIONIC COMMANDOS (Go!)

Si ottengono vite infinite premendo il tasto "1"!
Per avere anche tempo infinito, scrivere "GO!"
Thomas Koppen - Colbordolo (PS)

Battetevi infine questo listatino del **Tiger Group di Empoli** per avere vite infinite!

```
10FORn=0to59:READa:POKE49152+n,a
20NEXT
30SYS 49152
40DATA169,1,170,168,32,186,255,169,0,234
,234,234,32,189,255,169,0,32,213
50DATA255,169,20,141,207,8,32,16,8,162,0
,189,45,192,157,182,19,232,224,15
60DATA208,245,76,0,16,162,0,169,234,157,
177,23,232,224,6,208,248,76,0,5
```

DETECTIVE (Argus Press) C64

Tanto, tanto tempo fa, pubblicammo la prima parte della soluzione di questo strano gioco poliziesco basato sulla grafica: dopo mesi e mesi di lamentele, suppliche e minacce, il buon **Paolo Milano** viene in aiuto di tutti gli investigatori incagliati con la seconda parte della soluzione...
"Dopo aver eseguito attentamente le istruzioni della prima parte di soluzione e dopo il sesto delitto, recatevi nella vostra stanza: sotto il letto troverete una bomba! Mettetela come prova nelle buste affrancate (senza cercare di aprirla o controllarla!) e recatevi nella camera dell'avvocato e prendete le pillore e gli appunti (nel cassetto vicino al letto) ed infilateli nelle buste affrancate. Andando nella camera della cameriera le troverete addosso (lei è morta) un lucchetto.
Utilizzando il passaggio segreto andate in cantina e prendete il cacciavite dagli scaffali, ed aprite con questo il lucchetto che infilerete nelle solite buste. Se avete fatto tutto per bene potete accusare Mr. Dingle (il primo assassinato!): l'assassino vi trascinerà in un tunnel sino alla cantina, dove confesserà tutto e vi dirà come ha fatto, poi...

SKATE CRAZY — C64

Arrivati all'ultima vita, se vi suicidate saltando contro un ostacolo e premete il pulsante di fuoco nell'istante immediatamente precedente all'apparizione della scritta GAME OVER non solo ottenete un nuovo set di vite, ma passate anche di livello!
Maurizio Schepis - Cireggio (NO)

Oppure potrete avere pattinatori infiniti con:
POKE7665,173:SYS2064, o almeno così dicono quelli del **Tiger Group di Empoli**

SUPERSTAR SOCCER

Volete vincere anche le partite che vi vedono sfavoriti in partenza data l'inferiorità di skills? Non c'è problema! Cercate di comprare un discreto CF e dei buoni LW e RW e siete a posto!
Durante il primo tempo cercate di non rischiare troppo (se la squadra avversaria è eccessivamente forte) oppure ancdate sotto rete sfruttando i passaggi alti (se l'avversario è alla vostra portata).
Nel secondo tempo adottate invece la seguente tattica: andate all'attacco con la terna d'attacco (CF, RW, LW) ed arrivati nelle vicinanze dell'area di rigore tirate sulla sinistra della porta e fate in modo che il portiere avversario trattenga la palla. Arrivati a questo punto fate interferenza sul portiere (anche se sembra una pazzia). Quando l'avversario tirerà il calcio d'angolo dirigetevi verso la palla: il portiere si butterà a vuoto, voi od il vostro LW arriverete sulla palla ed avrete il 98% di possibilità di segnare!
Un portiere che ha 99% di skill ed è gestito dal computer non basta ad assicurare la difesa: occorre almeno un difensore da 60% e di 17 anni.
Nella seconda stagione (cioè quando avete più soldi) è consigliabile reclutare un paio di giocatori per sostituirli ai più anziani della squadra. Se vi è possibile conservate una trentina di punti trading durante il campionato: possono sempre servire per acquistare in extremis un giocatore da un'altra squadra.

Antoni Spartisano & Alessandro Peciarolo - Sferracavallo/Castiglione in Teverina.

THE GREAT GIANA SISTERS (Rainbow Arts)

Qualche nuovo trucchetto per questo ignobile clone...

1)Nel quadro 6, nella sezione dei diamanti sopra il drago volante, mettersi sulla sinistra e saltare. Apparirà un quadrato di pietra che manderà il personaggio nel quadro 11.
2)Nel quadro 31 buttandosi nella prima buca bonus non si trovano diamanti ma si passa direttamente al quadro successivo.
3)Nell'ultimissimo quadro basta correre incontro al fastidiosissimo drago volante, fare un salto lungo e toccare il muro che separa Giana dal diamantone. Il drago scomparirà immediatamente.
Davide Zanoletti & Federico Della Casa - Genova

Alessandro Bresci di Signa (FI), dice che per passare da un livello all'altro occorre premere Shift Lock, il tasto RETURN, i due tasti cursore ed i due tasti dopo la M.
Un altro sistema (consigliatoci da Livio & Roberto Testa di Avellino) è di premere i tasti X,C,D ed R.

DELTA
The Map!
START
ENTERING ROCKS OF DEATH STAGE 2
LEAVING ROCKS OF DEATH STAGE 3
ENTERING CAVES OF ILLUSION STAGE 4
LEAVING CAVES OF ILLUSION STAGE 5

COMPILED BY STEVE ALLAM

DELTA COMPLETED

MISSION COMPLETION TUNE STARTS

YOU GO BACK TO START

YOUR SCORE DOES NOT RESET

WELL DONE

Le ambizioni degli atleti da tutti gli angoli della Terra culminano in questi campionati. E'qui, infatti, che il fior fiore dell'élite sportiva si è radunato, in questa occasione irripetibile, per conquistare i titoli piu ambiti che siano noti all'uomo.
Ora la Epyx ti offre la possibilità di competere con i migliori sportivi del mondo in otto gare sportive che
THE GAMES™
metteranno alla prova il tuo coraggio ed ardimento, spinti al limite assoluto!
Devi usare movimenti delicati e veloci. Avrai bisogno della massima accuratezza e di nervi di acciaio. Ti occorreranno forza, resistenza, abilità artistiche e fisiche. E soprattutto, dovrai avere il desiderio e la risolutezza di vincere!
SUMMER EDITION
CBM64
IBM PC
La ricerca della medaglia d'oro è cominciata.
Fra te e la vetta più alta della fama sportiva,
otto eventi ardui ed eccitanti! Sulla pista, unisci velocità, forza e ritmo nell'esplosiva CORSA AD OSTACOLI. Ed ora impegnati in una prova spettacolare di semplice forza umana, mentre competi per la massima distanza nel LANCIO DEL MARTELLO. E poi mira sempre più in alto con il SALTO CON L'ASTA. Compi uno sforzo estremo per superare quella sbarra ad un'altezza quasi impossibile!
Ora prendi fiato. Ci avviamo verso la palestra e gli ANELLI. Una prestazione ginnica unica, in cui sono indispensabili un controllo ed una forza supremi. Qui puoi quindi competere alle PARALLELE ASIMMETRICHE, l'avento del nastro azzurro.
LA VOLATA SUL VELODROMO ti vedra preso in una dura battaglia fisica e psicologica. E poi l'evento forse più snervante — il TUFFO DAL TRAMPOLINO. Dovrai proprio prepararti psicologicamente per questa gara!
Ed infine l'ARCO. Calmo. La mira deve essere accuratissima e il braccio non deve muoversi. Riuscirai a conquistare ancora un'altra medaglia?
1988 Epyx Inc. Tutti i diritti riservati. Epyx è un marchio registrato No. 1195270. Tutte le inquadrature sullo schermo sono tratte dalle versioni CBM64 e PC IBM. I grafici possono variare su altri computer.
Fabbricato e distribuito su licenza della Epyx Inc. dalla U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, Inghilterra B6 7AX.
CBM64
CBM64
IBM PC
CBM64
IBM PC
Non lasciarti sfuggire la continuazione! Piena di azioni sportive invernali!
• Otto gare durissime
• Scelta fra una gara con piu giocatori o contro il computer
EPYX
Ora disponibile per: CBM 64/128 • Disponibile presto per: Amiga

THE BIG K.O. (Tynesoft)

I codici dei vari livelli sono:

Start (Heap big nose)
Canvas (Strongman Joe)
Loony (Zippo the Steamer)
System (Handsome "devil")
Wrifc (Harry Harry)
Skilful (Frank Knight)
Weird (Groovy Man)
Armpit (Cheap N.Nasty)

Andrea Maffei - Grosseto

TRAZ — C64

Se dopo avere resettato il gioco date la SYS4096 potete ascoltare la colonna sonora.

Marco Panascia - Catania

PAC-LAND

Per superare le piscine è sufficiente premere P dopo avere saltato sul trampolino ed attendere di essere giunti sull'altra sponda.

The Dragons - Pesaro

FIREFLY (Special F/X)

Niente poke o listati, ma solo dei codici da inserire nella tabella dei record per un effetto veramente speciale...
I codici sono:

Little mich
Win gambles
Max dif
Piss off
Bastard
Fuck off
Xr three i
Xan
Ynot
Sound n vision
Talbot horizon
Pet shop boys

Se poi volete semplicemente rallegrarvi la vita, potete sempre inserire NO METERS.

The Hawk - Barletta

STREET FIGHTER — C64?

Nel livello "novice" usate queste tattiche contro i vari nemici.

RETSU: Calci bassi rotanti.
GEKI: Ancora calci bassi rotanti e qualche pugno normale se scompare.
JOE: Calci veloci normali.
MIKE: Calci rotanti normali.
BIRDIE: Un calcio volante in diagonale all'inizio seguito da calci rotanti bassi.
EAGLE: Un calcio volante in diagonale seguito da calci rotanti normali, anche se riuscirà ad uccidervi una volta.
LEE: Fate un salto in avanti (senza calcio!), aspettate che si avvicini e poi usate i calcetti bassi.
GEN: Il solito calcio con salto in avanti, seguitoi da calci rotanti bassi.
ADON: Non lasciatevi spaventare: Partite col solito salto con calcio e proseguite con calci rotanti bassi.

Claudio Garofalo - Napoli

DRILLER (Incentive)

Ulteriori dati sui luoghi di perforazione:

OCHRE: La barriera che si trova davanti alla macchia nera su cui piazzare la trivella si elimina a CRAPUTE andando contro al cubo posto di fronte al sentiero.
NICCOLITE: Il punto di trivellazione si trova fra le pagine del manuale: X0512 Y1698 guardando a Nord.
Tante grazie al simpaticissimo **Benny** di Alessandria, le cui domande sono state girate ai nostri esperti. Abbi fede...

Per giocare con 24 ore di tempo potete battervi questo listato dell'**Italian Ninja**, che va salvato, runnato (bella questa!) e poi caricato dopo il programma vero e proprio.

```
10 ?CHR$(147)CHR$(5)"-Driller 24 Hours Game."
20 ?"-by the  italian ninja."
30 ?:?"-Hai caricato un file di Driller ?"
40 GETa$:IFa$="s"THEN70
50 IFa$="n"then?"-no.":?"-resetta, caricalo e poi
ricaricami.":END
60 GOTO 40
70?"-si.":INPUT"-nome del nuovo file ";n$
80n$=n$+"                    ":n$=LE-
FT$(n$,12)+"dril"
90INPUT"-(n)astro o (d)isco ";d$
100 IFd$="d"THENd=8:?"-disco.":GOTO130
110IFd$="n"THENd=1:?"-nastro.":GOTO 130
120GOTO90
130FORt=0TO7:READa:POKE33304+t,a:NEXTt
140POKE781,d:POKE782,1:SYS65280+186
150FORt=0TO15:POKE49152+t,A-
SC(MID$(n$,t+1,1)):NEXTt
160POKE 780,16:POKE781,0:POKE782,192:SYS65280+189
170POKE250,213:POKE 251,128:POKE780,250:POKE
781,117
180POKE782, 133:SYS65280+216
190DATA 50,52,58,53,57,58,53,57
```

Luigi Contaldo di Garbagnate Milanese ci scrive alcune interessanti osservazioni riguardanti la geografia di Mitral: "Arrivare a Grafite è semplice. Una volta attraversato il fiume acido sparate al pulsante per terra per due o tre volte, poi con il veicolo o col mezzo cingolato posizionatevi davanti al muro in modo che attaverso la spaccatura si veda una colonna azzurra; ora sparate e sul muro appariràun pulsante uguale a quello che c'è nel complesso ignoto-U-.
Se si osserva la mappa si nota che sui muri del settore 18 ci sono dei pulsanti. A Grafite c'è quello appena spiegato; nel complesso U ce n'è un altro; in quel settore con i due pali c'è il pulsante. .Seguendo la logica ce ne dovrebbe essere uno anche ad Obsidian, ed in effetti sono riuscito a farlo comparire una volta ma senza sapere come.
Luigi "Chacho" ha anche spedito una tabella parziale dei punti di trivellazione:

Amethist (Vista a N): X6420 Y6040 (100%)
Lapiz... (E): X4460 Y4150 (100%)
Obsidian (N): X6640 Y6070 (98%)
Emerald (O): X3780 Y4200 (88%)
Quartz (S): X2360 Y2210 (99%)
Topaz (S): X1460 Y1750 (80%)

GUN SMOKE (Go!) SPECTRUM

Vite infinite: POKE 53818,60
Lorenzo Biondi - Pieve di Cento

Claudio Garofalo di Napoli, invece, comunica a tutti gli aspiranti pistoleri che, premendo il pulsante di fuoco durante la musichetta finale, ricomincerete a giocare dal punto in cui siete morti.

HELP su THEY STOLE A MILLION

Insomma, qualcuno è riuscito a terminare questo gioco? Scriveteci una bella soluzione, per cortesia, perché noi non lo abbiamo neanche mai visto...

GHOSTBUSTERS (Activision)

Ringraziamo le centinaia (Davvero!) di lettori che ci hanno spedito codici per tutti i gusti e... tutte le somme, ma proprio a causa dell'inflazione di questo genere di aiuti ci vediamo costretti a non pubblicare più numeri di conto per il gioco degli acchiappafantasmi.

PHANTIS SPECTRUM

Vite infinite: Poke54216,0
Lorenzo Biondi - Pieve di Cento

ARMY MOVES (Imagine) SPECTRUM

Il codice per la seconda parte del gioco è 27351.

Jedi - Piacenza

IKARI WARRIORS SPECTRUM

Cheat Mode: digitare PETELIVES nei records.
POKE 41178,n: N definisce il numero di vite.
POKE 40272,0: invincibilità.

Jedi - Piacenza

MARAUDER SPECTRUM

POKE 26183,x: x bombe (100 è il massimo)
POKE 26178,x: x vite (255 al massimo)

Jedi - Piacenza

720 deg. (Us Gold) SPECTRUM

POKE 41918,0: tempo infinito
POKE 40774,0: vite infinite
POKE 40360,0: Soldi infiniti
POKE 37357,0: biglietti infiniti

Jedi - Piacenza

BOMBO (Rhino)

E' possibile eliminare la collisione fra sprites scrivendo "SCORE" sullo schermo dei titoli.
Paolo di Gaetano - Castagneto C. (LI)

HAWKEYE (Thalamus)

Tenendo premuto il tasto INST/DEL mentre si gioca, alla fine dell'energia si cade in una buca che porta direttamente al livello successivo.
Stefano Falda - Albettone (VI)

E se digitate VALSSPELER nello schermo dei titoli... (**JEDI** - Piacenza)

THING BOUNCES BACK (Gremlin Graphics)

Scrivendo "YJOMH" nella tabella dei record della versione C64 di questo elasticissimo gioco si ottengono vite infinite.

Pierluca Panascia - Palermo

CYBERNOID II (Hewson)

Se nel primo Cybernoid il cheat mode era SEXY, nel suo seguito è sufficiente ridefinire i tasti come Y, G, R, O. Provate a leggerle al contrario (Gulp!).

Federico Filipponi - Roma

LA PAROLA ALL'ST

Sul numero di Dicembre lo 'scontro di titani' aveva visto la macchina Commodore ad una lunghezza di vantaggio nel campo dei giochi, ma ne usciva con la pessima etichetta — peraltro non veritiera — di 'giocattolone evoluto'. Come mai l'Atari ST sembra più adatto alle applicazioni 'serie'? Ma è poi vero che nel campo dei videogame conviene possedere un'Amiga? La redazione italiana ha ponderato a lungo il problema, ed alla fine la conclusione è stata alquanto sorprendente...

L'articolo del numero 29 di Zzap! si concludeva con la quasi-promessa di un secondo intervento sull'argomento, e finalmente, dopo aver valutato attentamente TUTTI gli aspetti della questione, abbiamo scoperto che Matthew 'Maff' Evans potrebbe avere torto.
Diamo la parola ad un rappresentante della redazione italiana, e vediamo insieme la cosa sotto una nuova luce...

Le mie esperienze sui 16-bit sono iniziate in contemporanea: dopo aver trascorso diversi anni a programmare e 'crackare' software sulle macchine a otto bit, mi sono trovato di fronte alla nuova generazione digitale, i nuovi mostri targati 68000.
Ho seguito l'evolversi di hardware e software di entrambe le macchine, leggendo riviste inglesi, americane e tedesche, e mi sono trovato a dover lavorare e giocare sia con l'Amiga che con l'ST.
Conoscenze alla mano, ho riletto l'articolo del nostro amico Matt, e mi è subito parso chiaro che c'erano degli aspetti che il nostro collega anglosassone non aveva considerato. Sarebbe il caso di rivedere un po' gli argomenti...

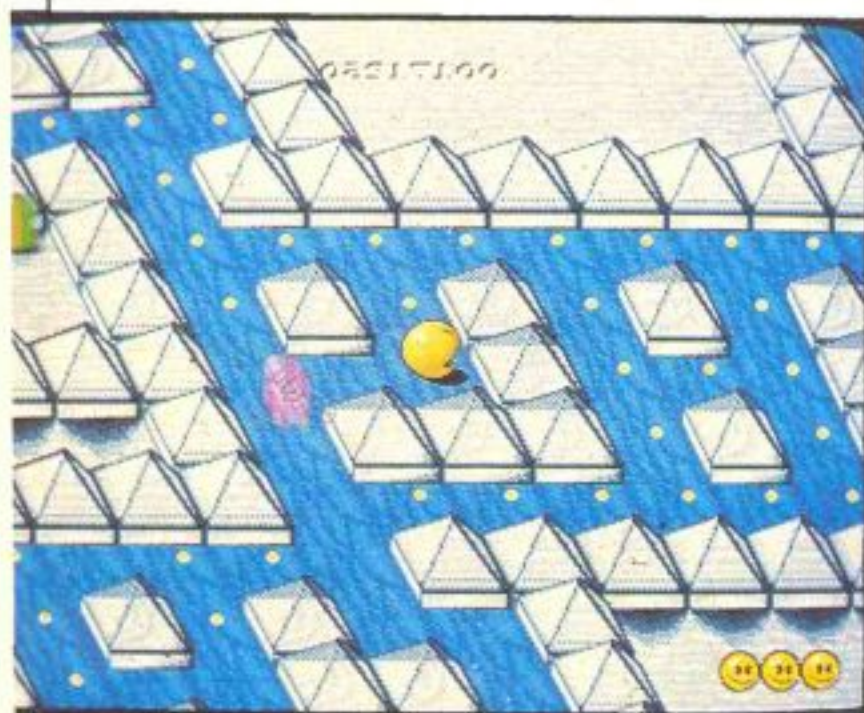
I MICROPROCESSORI

Che entrambi i 16-bit montino un Motorola 68000 è ormai scontato, come è scontata la maggiore velocità di clock dell'ST: ciò che SI DA' per scontato è invece la partecipazione dei chip custom dell'Amiga alle operazioni che avvengono all'interno dei circuiti digitali di questa macchina.
Il problema, invece, è che molto spesso questi chip vengono ignorati a favore di una più veloce conversione del software dall'ST alla macchina Commodore, per cui la velocità operativa rimane più o meno la stessa, se non rallentata (Street Fighter è solo un esempio) in diversi casi. Questa naturalmente non è affatto una colpa dei progettisti — che hanno dotato l'Amiga di splendidi chip custom affinché venissero utilizzati — bensì dei programmatori che si dedicano alle conversioni (o delle software house che non li pagano abbastanza...)

LA GRAFICA

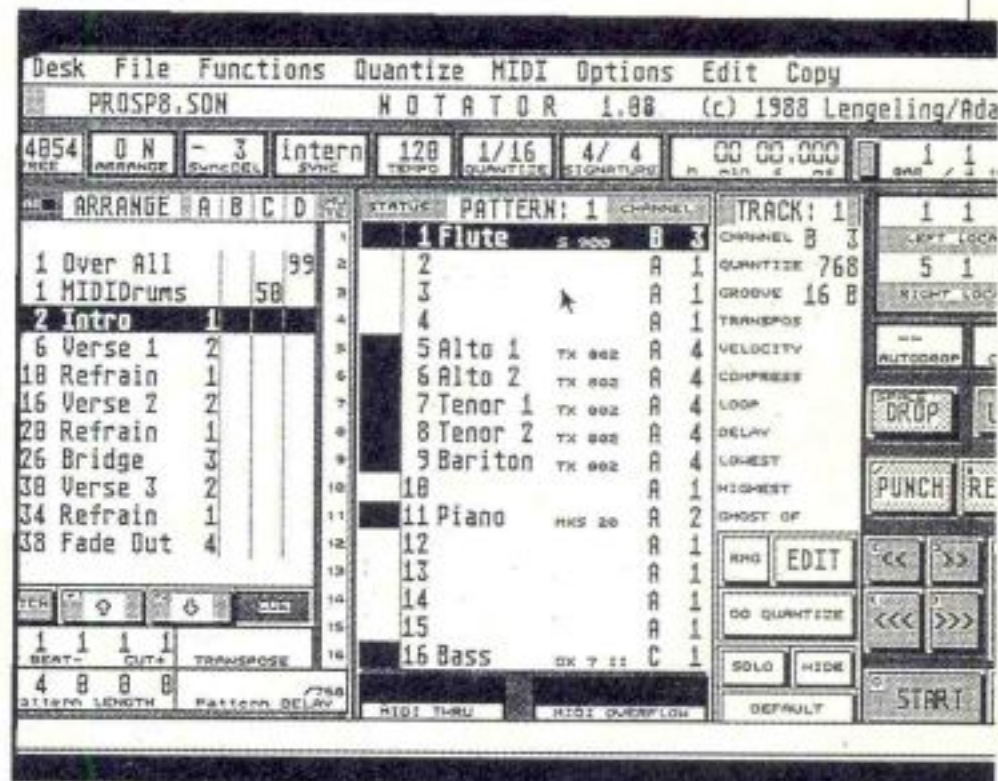
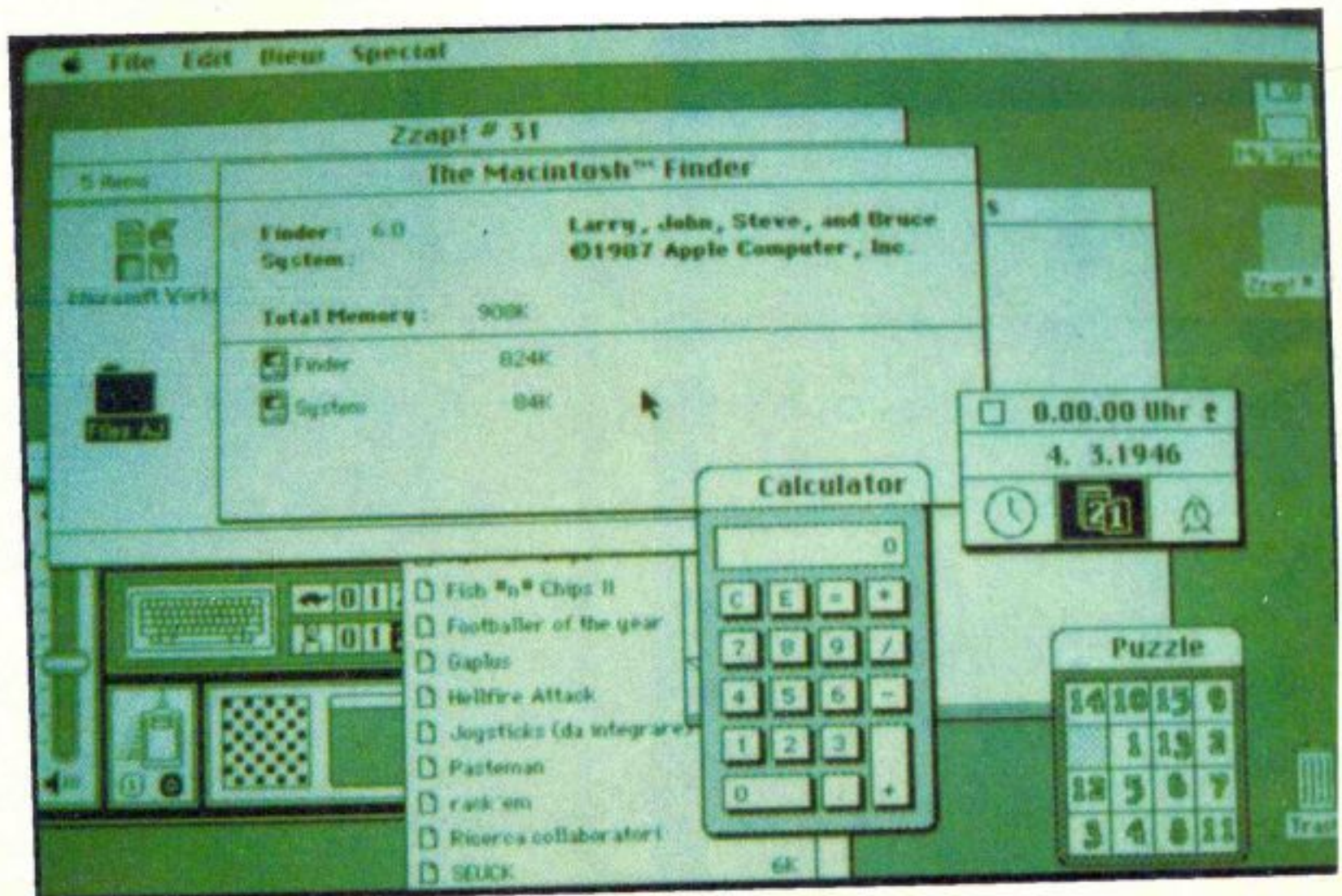
Tutti battono e ribattono sulla necessità, per l'ST, di utilizzare un monitor monocromatico per l'alta risoluzione: a parte il prezzo RIDICOLO di una tale periferica in confronto alle sue potenzialità di utilizzazione (dovreste vedere funzionare il CAD o l'emulatore MacIntosh sullo splendido monito B/N dell'ST... WOW!), oggi esistono sul mercato degli 'emulatori' che risolvono il problema senza costare una cifra, e senza togliere all'utente la possibilità di utilizzare i giochi, visto che l'ST — oltre alla sua uscita TV sui modelli STF — può essere collegato ad un qualsiasi televisore a colori dotato di ingresso SCART (praticamente tutti i modelli più recenti).
Il Blitter, poi, è ormai una cosa comune: basta leggere le specifiche tecniche degli ST di categoria Mega (lo sapevate che esiste un 'emulatore Amiga' che può funzionare su un ST dotato di Blitter?).
L'ambiente grafica 'scrivania' dell'ST rappresenta inoltre un ottimo esempio di GEM professionale: sono infatti possibili tutte le operazioni sui file che una macchina a 16-bit dovrebbe poter gestire (visualizzazione per icone/testo, in ordine alfabetico/cronologico/di dimensione/di tipo), come accade su macchine professionali come il MacIntosh.

IL SONORO

Grazie a Maff per il suo breve ed esauriente corso sulla musica digitale, ma anche qui sembra che le cose siano state un pochino 'montate': è vero che il chip audio dell'ST non permette grandi esibizioni sonore, ma avete mai provato ad informarvi sul software musicale pubblicato su questa macchina? L'esistenza di tali packages testimonia il valore dell'Atari ST in un campo universale come quello della musica (ad un livello un po' che hobbistico).
Anche in questo caso l'ST sembra destinato ad occupare un posto di rilievo in tutte le scrivanie (e palcoscenici, se guardate Va' Pensiero all RAI o i concerti di molti gruppi musicali, oppure fate un giro nei negozi di musica come la Ricordi...) di coloro che intendono dedicarsi alla musica elettronica abbastanza seriamente, e non riprodurre delle vecchie colonne sonore degli otto bit leggermente migliorate servendosi in 'pseudostereo' collegando il loro computer ad un amplificatore da 80+80 WATT. Intanto l'interfaccia MIDI non dovete comprarla a parte, evitando così di rinunciare ad una porta di I/O, e poi il software relativo... avete mai visto il Notator?

GLI EXTRA
Sugli extra mi sembra che l'ST facesse un'ottima impressione anche nel precedente articolo, per cui sorvoliamo...

SOFTWARE
Ora comincian le dolenti note, diceva il Sommo Poeta. La situazione del software per Atari ST lo vede in una posizione di rilievo. Perché? Semplice: avete mai sentito parlare i programmatori (il nostro Walker, ad esempio) di come sia FACILE programmare su un 16-bit che non sia l'ST? No, vero? Infatti la maggior parte (praticamente quasi tutti) dei programmatori europei si è fatta le ossa sugli ST e continua ad utilizzarli (lo testimonia il fatto — LAMPANTE — che il 90% dei giochi viene alla luce prima in questa versione) perché molto più 'aperti' dal punto di vista della programmazione.
Cosa succede quindi ai giochi dopo che sono stati realizzati sull'Atari? Normalmente (dovete convenire che è una consuetudine) il codice macchina viene 'trasportato' su altri computer, modificando semplicemente le chiamate alla ROM e costringendo il povero computer a fare tutto col suo 68000 mentre gli eventuali processori 'dedicati' dormicchiano spassionatamente, col risultato che la nuova versione del gioco è spesso più lenta ed ha problemi di scrolling — Cosa? Problemi di scrolling su un computer che può utilizzare lo scrolling HARDWARE ? Certo, a volte la nuova versione di un gioco viene arricchita dal punto di vista dell'audio, ma la domanda a questo punto è: "Mi conviene spendere di più acquistando un computer su cui gira del software che sfrutta solo parzialmente le sue capacità?"
In Inghilterra la considerazione è ancora più tragica, visto che i giochi per ST costano (al pari della macchina) molto meno di quelli per altri 16-bit.

CONCLUSIONI
Beh, visto che qui in redazione l'ST ospita uno splendido emulatore MAC (la cui velocità è più o meno quella di un MacIntosh in versione base) sul quale vengono scritti gli articoli che poi saranno trasferiti (insieme a quelli scritti su un MSX 2 e su un MS DOS, visto che l'Atari ST legge tranquillamente — senza bisogno di emulatori — i dischetti in formato MS DOS) nel Mac vero tramite interfaccia RS232, e visto anche che la macchina Atari possiede anche degli ottimi emulatori Apple II (sì, la storica Mela) e CPM (sì, il celebre sistema operativo Microsoft), noi saremmo dell'idea di...
Fermi! Smettetela di scazzottarvi! Qui la conclusione è una sola: prima di acquistare un qualsiasi computer (e la cosa vale anche per un'automobile o una casa) considerate quello che volete farci, informatevi sul software disponibile, considerate i prezzi della versione base e delle particolari aggiunte che lo renderanno utile alle vostre aspirazioni, leggetevi con attenzione le riviste del settore (anche quelle straniere dedicate all'una e all'altra macchina), fate di tutto per vedere in azione i diversi computer con PROGRAMMI DIVERSI E NON SEMPLICEMENTE DEI DEMO DA UN MEGABYTE, dormiteci sopra, prendetevi un caffè, fate un esame di coscienza e — recitata la Preghiera del Mattino — uscite e recatevi in negozio... E DOPO LASCIATE IN PACE CHI HA DECISO DI SCEGLIERE IN MANIERA DIVERSA E CHI LAVORA DALLA MATTINA ALLA SERA PER INFORMARVI!!!

----- END OF FILE ----

Qui a destra, dall'alto, due screen del ***Notator*** *ed uno dell'emulatore software MacIntosh*

Pensavate forse di essere l'unico pesce rosso nella boccia di vetro, eh? Dio, che presunzione! E magari eravate sicuri che il Quartier Generale dei Servizi Segreti avrebbe permesso che un vecchio squalo come voi trascorresse oziosamente, in un luogo così tranquillo, il resto della sua vita? E pensavate pure di passare giorni e giorni di inattività... vero? Pazzesco! Per fortuna il Grande Ammiraglio Sir Playfair Panchax sa cosa fare in questi casi. Quando, in un giorno come gli altri, un curioso castello di plastica viene immerso nella vostra boccia di vetro, intuite improvvisamente che è venuta l'ora di muovervi. Beh, ammettetelo, stavate mettendo su un po' di pancia, in ogni caso. Forse fareste meglio a parlarne con Panchax, lui sa sempre cosa fare...

Beh, per chi non avesse capito molto delle chiacchiere di cui sopra — no problem — c'è sempre il manuale di istruzioni su "come avere cura del vostro pesce" a spiegare tutto (o quasi).

Intanto, cercate di seguirmi, perché quella di fronte alla quale ci troviamo non è la solita crisi politico/sociale. Infatti è una cosa maledettamente seria. Un banda di anarchici interdimensionali — i Sette Pinnati Mortali — si è teletrasportata su un pianeta abitato esclusivamente da pesci. Beh, persone/pesce, a voler essere un tantino più precisi. Ehm... cioè... in effetti sembra che abbiano dei busti perfettamente umani e delle gambe/code ittiche, voglio dire. Pazzesco! (quelli che hanno qualcosa da ridire sulla salute mentale dei programmatori faranno bene a rivolgersi direttamente alla Magnetic Scrolls). I 'pinnati' sono una vera piaga — i loro piani mirano al sabotaggio di un progetto per la realizzazione di un dispositivo d'irrigazione capace di riportare il prezioso liquido su Aquaria, un pianeta che rischia di trasformarsi in un'arida distesa di morte. Il vostro compito consisterà nel ritrovare i componenti del dispositivo che sono stati rubati prima che sia troppo tardi.

Non per niente ci hanno definito la migliore organizzazione spionistica del... ehm... beh, dei dintorni.

Un'accurata ricerca nel campo del trasporto interdimensionale (warping, una dolorosa forma di viaggio molecolare, più dolorosa di una sigaretta spenta sul naso o di una recensione di un gioco Gremlin) ha reso possibile il viaggio per voi, l'agente speciale 10, da un luogo all'altro fra quattro locazioni/chiave. Quando voi (il parassita) passate da un warp all'altro dei quattro presenti (il quarto è accessibile solo dopo aver risolto ciò che sta dietro i primi tre) la vostra mente viene trapiantata nel corpo di un essere vivente (l'ospite) presente nella relativa dimensione... non c'è da meravigliarsi che faccia male!

Dato che come pendolari interdimensionali siete ancora agli inizi, avrete bisogno di un inizio piuttosto delicato — così le prime tre ambientazioni, condite con una grafica come sempre ottima, non sono tanto difficili da risolvere (e ricordatevi che la Magnetic Scrolls è sempre così gentile da inserire i malefici Cipheric Hints nelle sue confezioni).

La vostra 'interfaccia con l'ospite' viene disattivata in caso di forti rumori o luci troppo intense ma quando questo accade venite semplicemente trasportati indietro al vostro luogo di origine — la boccia di vetro — nel vostro corpo di vecchio e saggio pesce. I pesci non hanno mani, furbastri, per cui non provate a portare con voi degli oggetti per conservarli nella boccia — non funzionerebbe.

Quando sarete infine riusciti a passare attraverso la quarta porta interdimensionale (warp, ricordate), le cose cominceranno a diventare un tantino più difficili. Nei panni del Dr Roach, un eminente individuo di una certa elevazione sociale (il mio tipo, insomma) potrete cominciare a svolgere le attività di un umano, come prendere il treno, andare al pub o in discoteca a fare quattro salti, oppure regalarvi semplicemente un bel vestito nuovo. Il guaio è che i Pinnati sono sempre sulle vostre tracce — a meno che non riusciate ad ave-

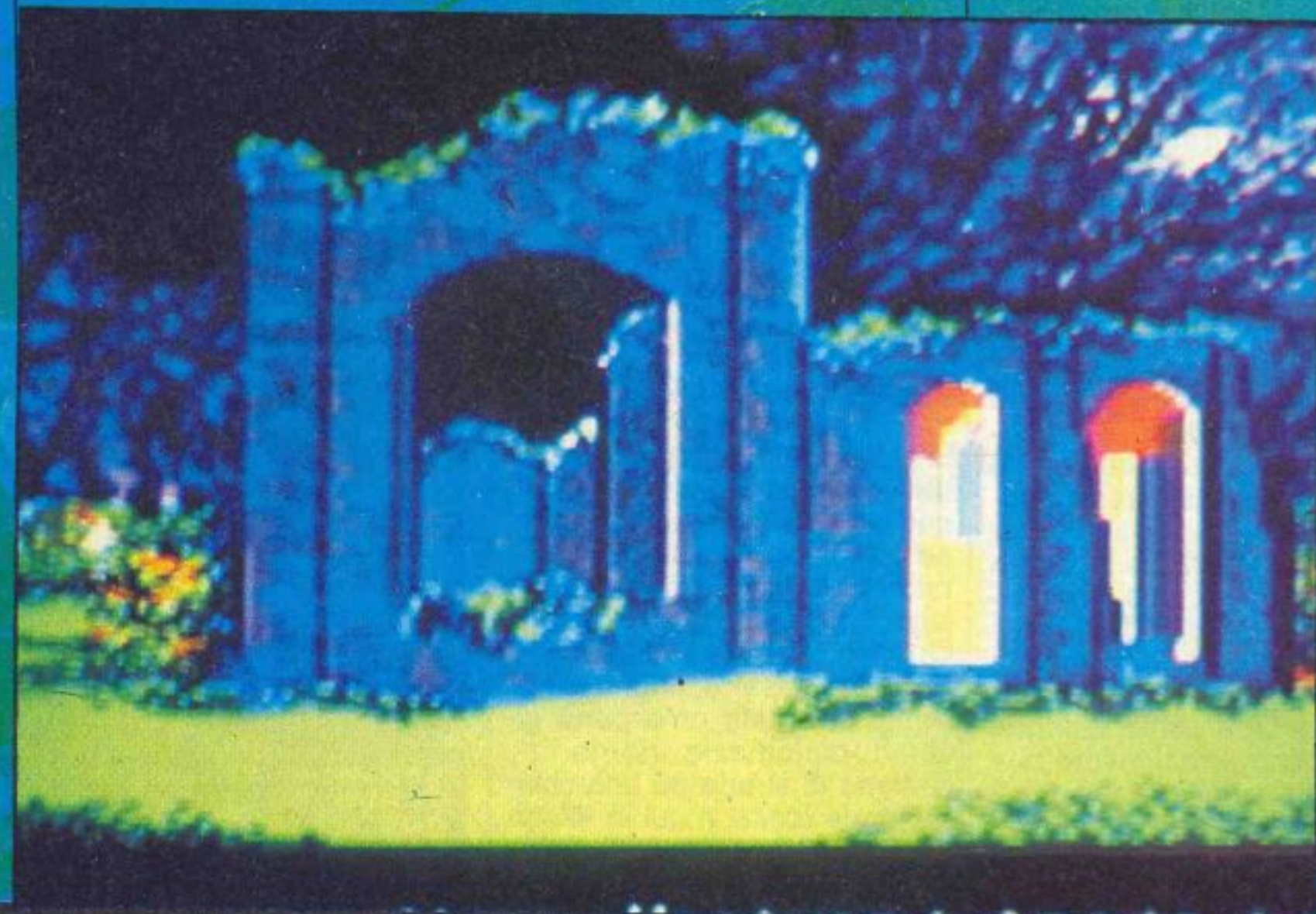
re la meglio su di loro E riusciate a sventare tutti loro tentativi di disabilitare la vostra preziosa interfaccia.

Tutte le situazioni in cui verrete a trovarvi hanno una soluzione logica, sebbene a volte questa segua un filo piuttosto intricato.

Il parser è quello classico della Magnetic Scrolls, con la sua buona qualità e un tocco in più: le abbreviazioni a comandi più comuni come L per LOOK oppure X per EXAMINE, etc. etc.

E' persino possibile richiamare una lista di pronomi disponibili in quel determinato momento digitando PN.

Non che sia un'orgia di interazione, quest'ultimo capolavoro targato Magnetic Scrolls, ma è possibile porre delle domande ai vari personaggi.

C'è sempre il problema di specificare al parser che volete aprire una determinata porta anche quando sarebbe ovvio che volete semplicemente attraversarla (sono alquanto stufo di sbattere il mio naso sulla superficie di porte chiuse) ma dato che le situazioni intricate 'alla Jinxter' non sono poi molte, e che il responso ai vostri input è spesso molto spiritoso, la cosa non ha molta importanza. Quello che potrebbe preoccupare chi non conosce questo tipo di avventure è la classica necessità — da parte del programma — di accedere al disco ogni volta che si inserisce un comando (anche solo per rispondere "Non capisco").

A questo punto la cosa sta diventando alquanto noiosa: ogni avventura della Magnetic Scrolls viene osannata sulle riviste del settore quando appare sul mercato, con premi su premi per questa o per quella qualità. Sarebbe carino da parte loro produrre ogni tanto una schifezza tanto per spezzare la monotonia. Beh, neanche questa volta ci sono riusciti, dato che Fish merita tutte le nostre lodi: è varia, curata e ricca di quell'humour tipico dei pesci (Come? Di cosa sto parlando? Beh, non chiedetemelo, forse è troppo che gioco con questa avventura...).

Cosa state aspettando? Uscite dall'acquario e correte a comprarlo!

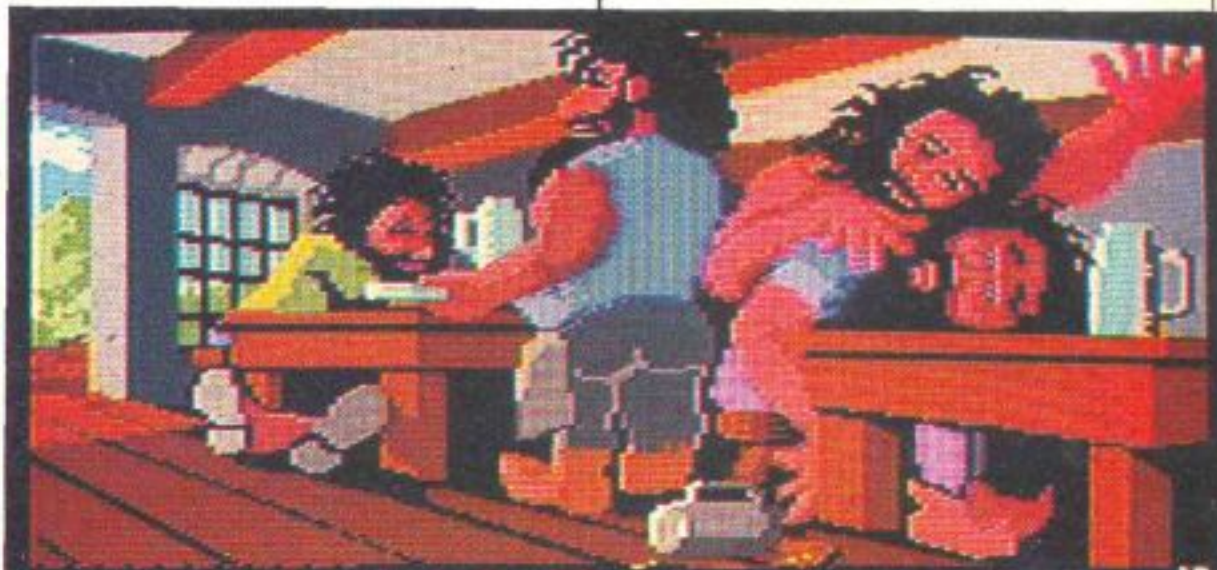
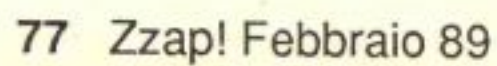
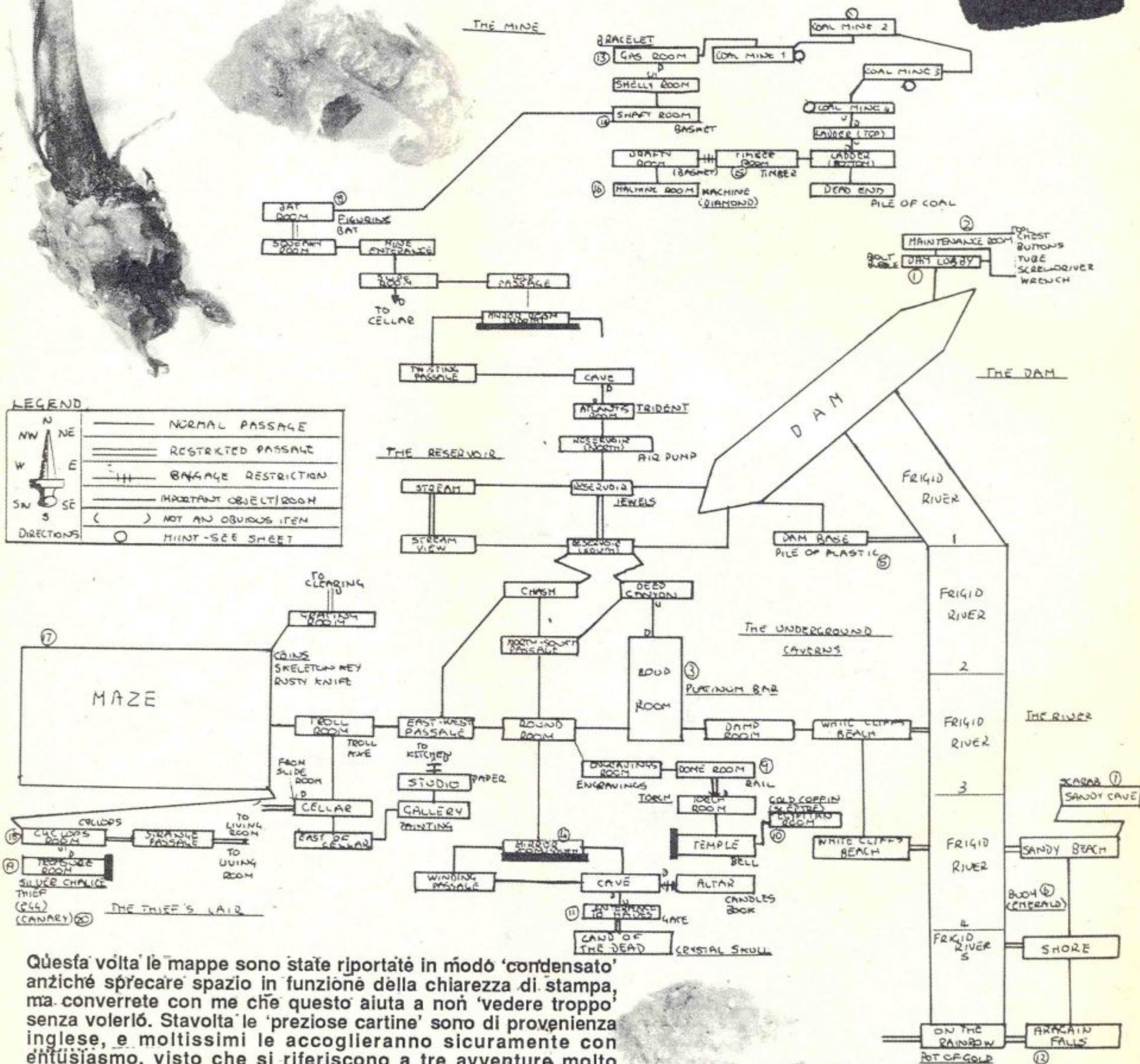
ATMOSFERA: 85%
ENIGMI: 92%
INTERAZIONE: 86%
LONGEVITA': 94%
GLOBALE: 93%

GNOME RANGER II
Ingrid's Back

Level 9/Rainbird - VERSIONE PROVATA: C64

Anche se gli utenti di Amiga conosceranno già tutto di questa nuova avventura della Level 9, sarà il caso di ripetere tutto daccapo per quei due o tre lettori che non leggono TGM.
Se avete giocato con Gnome Ranger, saprete che Ingrid è tornata dall'esilio a cui era stata forzata per mezzo di una pergamena di teletrasporto abilmente sabotata. La sua famiglia ed il resto del villaggio di Little Moaning avevano appena tirato un sospiro di sollievo quando la Bottomlow preferita da tutti noi avventurieri tornò fra la gente comune.
Aaargh! Quel che è peggio è che un certo Jasper Quickbuck ha fatto la sua comparsa esattamente nello stesso momento e non vuole semplicemente riorganizzare la vita di Little Moaning come la piccola Ingrid, ma addirittura tirare giù tutto con dei rulli schiacciasassi per costruirvi sopra delle villette a schiera. Ingrid parte subito all'azione, in una epica avventura in tre parti che la vede paladina dei difesi dei piccoli gnomi sfrattati senza ragione apparente. Tah-Dah!
Il primo episodio è una specie di antipasto preparatovi dalla Level 9 per stuzzicare la curiosità piuttosto che per stroncare sul nascere i desideri di avventura di tutti gli acquirenti. Bottomlow, accompagnata dal suo sempre fedele cagnolino Flopsy, deve raccogliere quante più possibile firme per riempire una petizione - il che è più facile a dirsi che a farsi, dal momento che gli abitanti di Little Moaning non hanno ancora ben capito che cosa sta per accadere loro.

Jasper Quickbuck, naturalmente, riesce ad impedire alla petizione di arrivare a chi di dovere, così il Secondo Episodio vede Ingrid impegnata ad impedire ai nastri trasportatori di spiaccicare il suo villaggio preferito.
Quando si arriva a raggiungere la terza parte, Ingrid sarà ormai diventata un'esperta di scavi, diplomazia, riorganizzazione di strade ed anarchia generale (cosa in cui in effetti è sempre stata bravina). Infiltrarsi nella proprietà di Quickbuck dovrebbe essere un'inezia!
I problemi dipendono in gran parte dall'interazione, ma a differenza di gnome ranger dove vi poteva capitare di vagare per delle ore prima di trovare qualcosa da fare, in questo caso sono ben strutturati e le descrizioni sono piene di suggerimenti.
La struttura del gioco è sorprendentemente coerente e, incredibilmente, ugualmente piena di originalità. Non solo, ma la continua attività degli gnomi come sfondo interattivo (Oddio, sono rimasto contagiato!) rende l'interazione ancora più divertente.
La grafica (presente solo sulla versione su disco) è fra le migliori che si siano mai viste in una avventura per Commodore 64, ed alcune locazioni come il vecchio mulino vanno veramente viste. Sia nella versione su nastro che in quella su disco le tre parti vengono caricate separatamente e senza problemi, ed anche in questo caso ci troviamo di fronte ad un progresso rispetto a codici e multiload rompicapo. Fra l'altro, i caricamenti sono sempre rapidi, il che è un vero sollievo per molti di noi.
Il parser, come è giusto per una simile software house, è pieno di utili comandi ed abbreviazioni, ed alza ulteriormente il livello di quest'avventura. Stranamente, abbiamo notato che se non si inizia a scrivere i propri comandi non appena appare il cursore, a volte il gioco non li riconosce. Bizzarro.
Spesso si rimane delusi da come certi giochi sono stati convertiti da Amiga a 64, ma questa volta potete anche mettervi il cuore in pace, poiché Ingrid's Back è uno dei migliori adventure game che si siano mai visti sulla piccola macchina di casa Commodore da un bel po' di tempo a questa parte. In effetti, possiamo gettare al vento la nostra abituale cautela e dichiarare apertamente che si tratta della più divertente ed innovativa avventura della Level 9 in assoluto.
Gli elementi interattivi finalmente svolgono la loro funzione come si deve, la trama è eccellente e c'è abbastanza humour da divertire anche il più musone degli avventurieri per un bel pezzetto, senza considerare che se avete il disk drive vi portate a casa anche parecchia ottima grafica.

GLOBALE 91%

ZORK I

Questa volta le mappe sono state riportate in modo 'condensato' anziché sprecare spazio in funzione della chiarezza di stampa, ma converrete con me che questo aiuta a non 'vedere troppo' senza volerlo. Stavolta le 'preziose cartine' sono di provenienza inglese, e moltissimi le accoglieranno sicuramente con entusiasmo, visto che si riferiscono a tre avventure molto famose. Voi avventurieri italiani non smettete di inviare indizi, soluzioni e mappe: cercherò di trovare sempre più spazio per pubblicarne (un invito particolare va al caro Marco Andreoli che, come me, è un membro dell'Adventure Club Ltd). E chi ha problemi, non ci pensi su due volte prima di decidersi ad inviare una missiva al buon vecchio Merlino, CAPITO?

CARTOGRAPHY CORNER
N
W
E
S
ZORK II
THE BANK OF ZORK
SMALL ROOM
(GNOME)
PAPER
SAFETY DEPOSITORY
BILLS
PORTRAIT
SIGN
WEST VIEWING ROOM
CHAIRMANS OFFICE
EAST VIEWING ROOM
WEST TELLER'S ROOM
EAST TELLER'S ROOM
BANK ENTERANCE
FROM ZORK I
BARROW
SWORD LAMP
NARROW TUNNEL
FOOT BRIDGE
GREAT CAVERN
SHALLOW FORD
THE GARDENS
DREARY ROOM
BLUE SPHERE TABLE
TINY ROOM
DOOR LID HOLE WINDOW
DRAGON'S LAIR
PRINCESS CHEST (STATUETTE)
DRAGON
FRESCO ROOM
DRAGON'S ROOM
EDGE OF LEDGE IN RAVINE
LEDGE IN RAVINE
(DRAGON-DEAD)
DEEP FORD
STONE BRIDGE
WIDE LEDGE
NEAR WIDE LEDGE
DUSTY ROOM
BY VIEWING LEDGE
BOX HOLE
CARD (CROWN)
NARROW LEDGE
NEAR NARROW LEDGE
COIN
LIBRARY
CORE
PURPLE BOOK
WHITE
GREEN
BLUE
(STAMP)
RUBY
LAVA ROOM
ICE ROOM
COOL ROOM
BRICK
MARBLE HALL
PATH NEAR STREAM
DARK TUNNEL
NORTH END OF GARDEN
(UNICORN)
GAZEBO
NAPKINS NEWSPAPER TEAPOT MAT OPENER (KEY) (ROSE)
FORMAL GARDEN
INSTRUCTIONS ROBOT
VOLCANO BOTTOM
BALLOON (LABEL)
VOLCANO VIEW
LAVA TUBE
GRUE REPELLENT
ROOM 8
CAROUSEL ROOM
BOX (VIOLIN)
TOPIARY
LOW ROOM
MACHINE ROOM
MACHINE BUTTONS
THE VOLCANO
STRING
COBWEBBY CORRIDOR
MENHIR ROOM
MENHIR
RIDDLE ROOM
RIDDLE DOOR
DINGY CLOSET
CAGE
(CAGE)
RED SPHERE
PEARL ROOM
NECKLACE
CIRCULAR ROOM
TOP OF WELL
BUCKET
TEA ROOM
POSTS ROOM
HOLE POSTS
TABLE
RED CAKES
ORANGE
BLUE
GREEN
POOL ROOM
POOL (CANDIES) FLASK
THE WELL
GUARDED ROOM
(BLACK SPHERE) (OBSIDIAN STAND) SAPPHIRE STAND RUBY DIAMOND
(CLEAR SPHERE) AQUARIUM BABY SERPENT
WIZARD DOOR
KENNEL
COLLAR
STAIRWAY
AQUARIUM
WIZARD'S WORKROOM
WIZARD'S WORKSHOP
WIZARD'S QUARTERS
PENTAGRAM ROOM
CIRCLE (DEMON)
TROPHY ROOM
DEGREE SWORDS WANDS OWL CABINET LABEL
ODDLY ANGLED ROOMS
(BAT)
THE WIZARDS' ROOMS
CEREBUS ROOM
CEREBUS
CRYPT ANTEROOM
CRYPT
HEADS
LANDING
TO ZORK III
LEGEND:
N
NW
NE
W
E
U
D
SW
SE
S
DIRECTIONS
NORMAL PASSAGE
RESTRICTED PASSAGE
TREASURE OR IMPORTANT OBJECT/ROOM
( ) NOT AN OBVIOUS OBJECT
O HINT-SEE SHEET

IL RITORNO DEL JOYTICK

Circa una volta all'anno la redazione di Zzap! viene sommersa da una quantità incredibile di joystick e strani sistemi di comando che le case ci spediscono perché vengano testati. Anche quest'anno la tradizione si è mantenuta, ed abbiamo dato i vari comandi ai nostri dinamici redattori italiani, chiudendoli in una stanza piena di software.
Siamo andati a riprenderli dopo tre giorni, ed ecco quello che ci hanno detto dei joystick non appena hanno smesso di ingozzarsi con i panini che li attendevano al di là della porta...

▲ **TAC5:** prodotto in occasione del quinquennale della Suncom, questo TAC5 vanta una linea piacevole, tre pulsanti di fuoco ed un'impugnatura in grado di ruotare sul suo asse e di risultare quindi particolarmente comoda.

Il joystick che è arrivato in redazione doveva essere un po' disastrato: mancava un piedino di gomma ed i segni rossi in corrispondenza delle otto direzioni erano tutti sbiaditi e lasciavano uno strano alone arancione sulle mani. I due pulsanti anteriori sono in realtà un unico meccanismo, il che li rende un po' scomodi, mentre quello superiore è tanto sensibile da funzionare ogni tanto da autofire. Ogni movimento è accompagnato da un rumoroso "clack!" dei microswitch, e l'impressione generale è di una certa solidità. Molto comoda l'impugnatura semirotante, che risulta particolarmente utile nei giochi inerziali come Thrust.

TAC 5:GLOBALE 74%

Sotto una forma classica ed un aspetto abbastanza squallido nasconde in realtà un sistema di comando abbastanza originale. Saltano subito agli occhi (o meglio ai polsi) la sorprendente mobilità e leggerezza del comando che sembra adattarsi (anche ruotando in parte sul suo asse) ad ogni movimento del polso che consente quindi un'ottima rapidità di esecuzione. Quello che colpisce di più è l'estrema rumorosità, anche dal punto di vista tattile. Questo non è il risultato di una meccanica approssimativa, ma di una ricercata sensibilità ai comandi che permette al giocatore di sapere esattamente quando il comando è stato ricevuto consentendo così una precisione millimetrica ed evitando d'ora in poi scuse del tipo "Pork, ma io mi ero mosso a destra...". Questo lo rende adatto a quasi tutti i giochi e la forma classica con 2 pulsanti per mancini oltre quello in cima allo stick a quasi tutti i giocatori. A suo demerito c'è da segnalare l'assenza di autofire, e un'impressione (ma badate bene è solo un'impressione, anche questo è dotato di switch ultraresistenti e garanzia a vita) di fragilità non riscontrata in altri Joystick. La notevole rumorosità non lo rende inoltre particolarmente adatto alle mega-sessioni notturne di gioco.

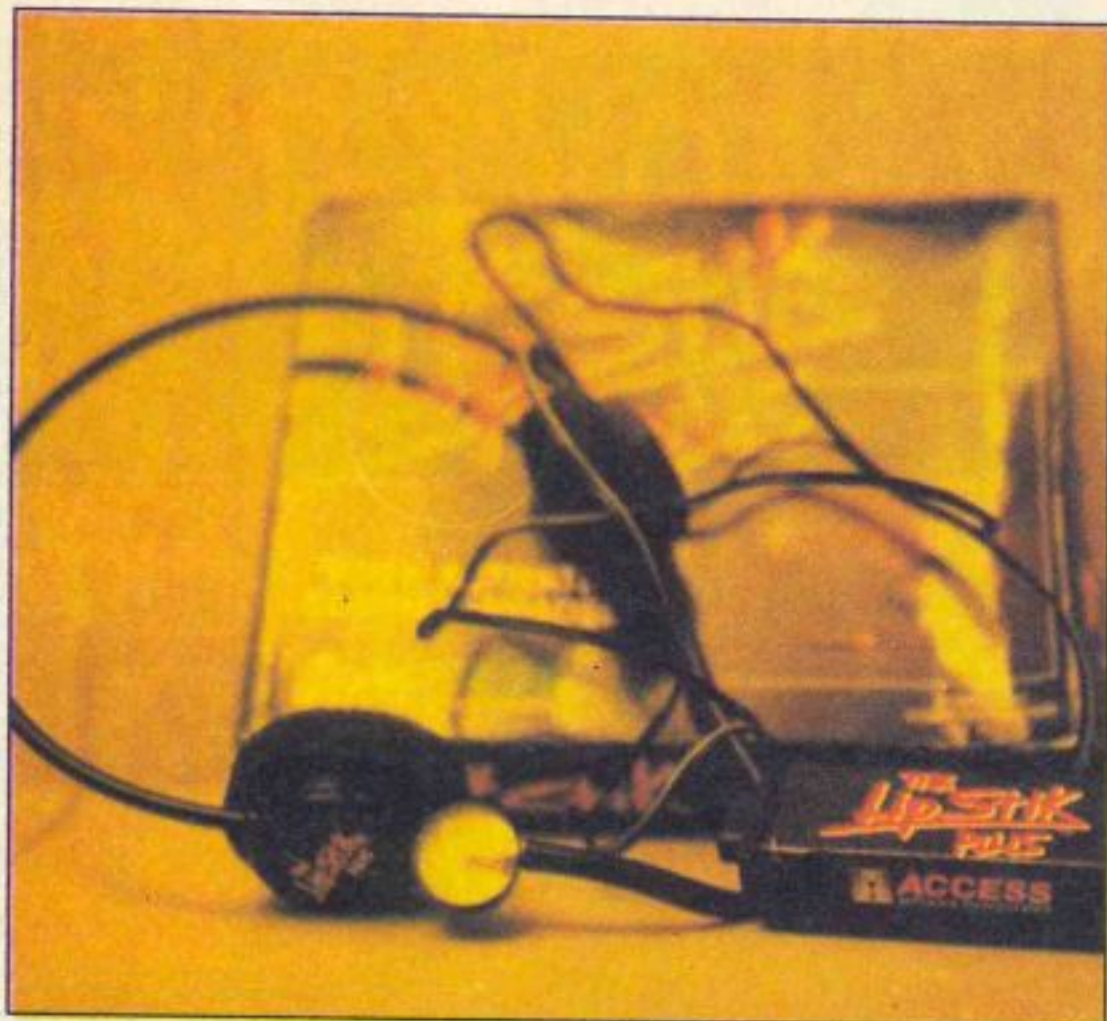
TAC 5: GLOBALE 87%

NAVIGATOR: La forma stranissima di questo joystick è stata pensata in funzione della sua ergonomia, ed in effetti bisogna ammettere che è impossibile impugnarlo male. Il joystick è corto, dotato di chiassosi microswitch, e sulla base si trova un interruttore a cursore per l'autofire, che sulla nostra copia ha funzionato una volta su cinque. Il pulsante di fuoco si trova sulla parte anteriore, in posizione centrale. ▼

Tutto il Navigator si può ridurre ad un unico termine "ergonomicità", che è sicuramente molto curata e lo rende uno dei joystick più comodi da tenere in mano. Tutta la forma è stata appositamente studiata per appoggiarsi al dorso della mano una volta impugnato in modo da consentire una perfetta fermezza del comando e quindi una maggiore precisione, con il fuoco che viene comandato dall'indice. E' comunque semplice abituarsi al tipo di impugnatura abbastanza originale e anche se il fuoco sull'indice potrebbe dare qualche problema in situazioni molto "sparose" c'è subito in vostro soccorso il fuoco automatico. Il comando è quello classico della Konix, con microswitch rapidi e sensibili e stick rigido abbastanza corto da manovrare tra indice e pollice con una certa delicatezza. Sicuramente uno dei joystick più comodi, a cui è più facile abituarsi per quanto riguarda la forma e tra i più precisi anche sulle diagonali ma poco adatto ai feroci smanettamenti dei vari Decathlon.

GLOBALE 93%

Anche se l'aspetto strano di questo comando fa pensare male, la sua funzionalità è notevole. Lo stick corto permette una buona velocità di movimento, sempre accompagnata dai ticchettii degli switch interni. Ho trovato il pulsante di fuoco un po' scomodo da usare, ma questo è l'unico difetto del comando. Il mio giudizio viene formulato in maniera soggettiva naturalmente, anche se converrete con me che un 'autofire' di questo tipo non ha una vera utilità. Stando così le cose, direi che questo bizzarro aggeggio potrebbe prendersi un...

GLOBALE: 84%

Lipstick:

Il Lipstick è costituito da una cuffia audio assolutamente finta dotata di un piccolo microfono montato su di un supporto flessibile. Il tutto viene inserito in una porta joystick e serve per attivare, con la voce, il pulsante di fuoco ad esso relativo.

A tutti sarà capitato di impazzire con tutti quei giochi che richiedevano l'uso della barra spazio per la selezione delle armi, ecc... Visto che per il momento l'ingegneria genetica non è ancora riuscita a produrre esseri umani a tre o più mani o dotati di tentacoli supplementari, alla Access hanno pensato di utilizzare un controllo vocale. Se l'idea non era male la realizzazione è quantomeno penosa. In effetti non comanda la barra spazio ma il pulsante di fuoco, una partita ad R-Type e la vostre corde vocali saranno ridotte ad un groviglio inestricabile. Collegato in porta 1 comunque, come molti di voi avranno sperimentato può funzionare da barra spazio. Piccolo particolare: il microfono è ultrasensibile basta il volume un po' alto del televisore per perdere completamente il controllo del fuoco. Anche se riusciste a ridurre al silenzio parenti e vicini dei casa (per citare solo qualcuna delle possibili fonti sonore), nel silenzio più totale mettersi ad ululare monosillabi sconnessi come "bla bla, ugh ugh, pum pum" o anche sospirare con forza sul microfono è una delle cose più imbarazzanti che si possano fare e vi ridurrebbe ben presto ad uno stato di demenza ancora peggiore di quello fotografato della confezione.
Ultima osservazione, la cuffia su cui si aggancia il microfono è stata probabilmente dimensionata in base alla circonferenza cranica del progettista ed infatti indossandola vi arriverà a malapena sul naso.

LIPSTICK: GLOBALE 33%

Ecco cosa capita quando le case di software si mettono a fare hardware: il Lipstick è una delle gabonate più colossali che mi sia mai capitato di vedere da sette anni a questa parte, ed è un fallimento dall'inizio alla fine. A parte il fatto che il suo unico utilizzo plausibile è sui Commodore 64, dove il pulsante di fire della porta 1 corrisponde alla barra spazio (e quindi all'attivazione di un sacco di opzioni nel 90% dei giochi), anche in questo modo non serve a nulla. Il microfono viene attivato dal minimo rumore, e basta respirare un po' pesantemente per scatenare ecatombi nucleari e catastrofi varie. La cuffia non è regolabile, ed indossata da una qualsiasi persona al di sopra dei tre anni serve unicamente come strumento di tortura: indossate il Lipstick, e state sicuri che in breve tempo vi ritroverete le orecchie compresse nel cervelletto dalla morsa delle sue cuffie. Assolutamente non compratelo, nemmeno per regalarlo al vostro peggior nemico!

LIPSTICK: GLOBALE 14%

IconTroller:

Questo strano aggeggio si appiccica con un biadesivo sull'angolo inferiore destro del vostro C128 (o nuovo 64), ed una volta inserito il connettore nella porta joystick preferita serve da secondo joystick per quella porta. L'IconTroller è stato pensato per essere usato col GEOS e tutti quei programmi che usano icone, e svolge in questo senso un buon lavoro. Il problema è che una volta attaccato al computer non potete più rimuoverlo.

Io sono uno di quelli che il GEOS lo brucerebbe tanto volentieri in un rogo pubblico, ma devo ammettere che per tutti quei programmi ad icone che sono usciti negli ultimi tempi l'IconTroller non è nemmeno tanto malvagio. Il mini joystick fa perno su di una sferetta metallica che lo rende molto morbido, e con un po' di pratica si può gestire anche il pulsante con una mano sola. Quello che mi dà veramente addosso è il fatto che questo affare si può usare solo sulla nuova serie dei computer Commodore (o perlomeno su una tastiera tipo 'slimline', se l'avete sostituita a quella vecchia), tuttavia i fanatici dei 'workbench finti' dovrebbero farci un pensierino.

ICONTROLLER: GLOBALE: 68%

A suo favore c'è da dire che per un computer come il Commodore 64 è sicuramente una valida (e soprattutto economica) al mouse in programmi come il geos per i quali il joystick non è molto pratico. La possibilità di attaccarlo a lato del computer tramite un adesivo consente infatti di utilizzarlo contemporaneamente alla tastiera, è infatti facilmente controllabile tramite una sola mano. La sua sensibilità consente di usarlo anche con programmi grafici in sostituzione ad una pad ma ovviamente i risultati non sono grandiosi. Per gli scarsi utilizzi che può avere con il C64 non so quanto ne valga la pena, e non pensate di riuscire ad utilizzarlo con successo come joystick.

ICONTROLLER: GLOBALE 53%

E' incredibile! Un joystick razzista! Non posso credere che sia stato inventato un joystick che necessiti, per essere usato, un C128 o un C64 NEW. Sarei stato felice di trovare un joystick specifico per utility grafiche tipo GEOS che funzioni sul mio C64 "tradizionale" ma questa situazione mi delude profondamente. Devo ammettere però che sul C128 della Redazione funziona molto bene e il controllo è molto fluido. Comunque non è un joystick da "smanettone" e prima di acquistarlo bisogna essere sicuri di rispondere ai seguenti requisiti: non usarlo con DECATHLON vari ed essere un utilizzatore di utility grafiche.

ICONTROLLER: GLOBALE 81%

Essendo di formazione Atarista come joystick (ricordate quegli stick gommosi dal pulsante rosso) apprezzo particolarmente la forma classica, come nel caso di questo Arcade, con il fuoco unico al centro per consentirne l'uso anche ai mancini che non è però dotato di autofire. L'apprezzabile rigidità del comando è però mortificata dall'eccessiva pesantezza, che non ti mette in grado di percepire se il comando sia stato effettivamente ricevuto. Risulta quindi spontaneo spingere anche più del dovuto con la conseguenza di un maggiore affaticamento e di una minore mobilità. Se questo può andar bene in programmi lenti come i simulatori di volo non è molto adatto a giochi più frenetici che magari richiederebbero anche il fuoco automatico. Adatto per Schwartzenegger e compagnia bella (grazie alla struttura massiccia ed ai microswitch è assai improbabile che ceda) ma un po' meno valido per i comuni mortali.

ARCADE: GLOBALE 68%

Il giorno che mi compro un coin op, ci monterò questo joystick: le molle sono calibrate per resistere in una sala giochi del Bronx, e faranno la gioia dei culturisti. L'ampiezza di movimento sia del pulsante che del joystick vero e proprio è minima, e ne dovrebbe fare un ottimo comando per i giochi a smanettamento. Il fatto è che senza un ripiano in cui incassare il comando le mani si stancano dopo poco tempo, penalizzando quindi tutti quei giocatori che durano più di cinque minuti con qualsiasi programma.

ARCADE: GLOBALE 54%

The Arcade:
La forma strana di questo comando risulta stranamente comoda da impugnare, tuttavia i meccanismi professionali in esso contenuti sono certamente più adatti ad essere montati su di un ripiano solido come quello di un coin op. Sia il joystick che il pulsante sono piuttosto rigidi, garantendo una solidità a prova di bomba (o di Decathlon...).

La meccanica altamente professionale mette questo joystick nettamente al di sopra degli altri ma la durezza dei movimenti e la pessima ergonomicità ne pregiudicano il gioco "in mano". Ottimo appoggiato su un piano, anche se non ha ventose ma semplici gommini. In definitiva, un joystick da "duro" per chi gioca pesante. Provatelo prima di acquistarlo: potreste trovarlo alquanto scomodo.

ARCADE: GLOBALE 88%

SPECIALE

"HISTORY IN THE MAKING"

The First Three Years

LEADER BOARD
EXPRESS RAIDER
IMPOSSIBLE MISSION
SUPER CYCLE ◦ GAUNTLET
BEACH HEAD II ◦ INFILTRATOR
KUNG FU MASTERS ◦ SPY HUNTER
ROAD RUNNER ◦ BRUCE LEE ◦ GOONIES
WORLD GAMES ◦ RAID ◦ BEACH HEAD

UNA ANTOLOGIA DI 15 CLASSICI CHE HANNO SEGNATO LE TAPPE DEL SUCCESSO DELLA **US GOLD** DAL LUGLIO 1984 AL LUGLIO 1987.

* Disponibile per CBM64 - Versione 5 cassette o 9 dischi - Manuale in Italiano

LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ABRUZZI
LANCIANO (CH) - **L.P. COMPUTER** Via Monte Maiella 57
PESCARA - **COSMOS 3000** Via Mazzini 38

CALABRIA
REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
NAPOLI - **R2 S.R.L.** Via Cilea
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
CORREGGIO (RE) - **ALPAX COMPUTER** C.so Mazzini 27/A
FERRARA - **BUSINESS POINT** Via C. Maier 85
FIDENZA (PR) - **PONGOLINI** Via Cavour 32
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
NOVELLARA (RE) - **ALPAX COMPUTER** Via Manzoni 53
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI S. (BO)-**ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini

LIGURIA
GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 5/R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COLOGNO MONZESE (MI) - **CASA DELLA MUSICA** Via Indipendenza 21
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via G.Verdi 28/30
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MILANINO (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
GALLARATE (VA) - **COMPUTER SHOP** Via A.Da Brescia 2
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** Via Castellini 27
MILANO - **COMPUTER CASH** Viale Bligny 41
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **GIGLIONI EXPERT** Via Don L. Sturzo 45
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SESTO CALENDE (VA) - **JAC** Via Matteotti 38
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

MARCHE
CIVITANOVA MARCHE (MC) - **CESARI RENATO** Via Leopardi 15
JESI (AN) - **EMJ** P.zza Repubblica 5

PIEMONTE
ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **COMPUTER** Via Monte Zeda 4
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
BORGOMANERO (NO) - **COMPUTER** V.le Kennedy 22
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 140 Bis
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA
BARI - **DISCORAMA** C.so Cavour 99 - BARI
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRONICA** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA
CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12

SICILIA
CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** V.le Delle Alpi 50/F
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - **C.P.U.** Via Ulivelli 39/R
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
MASSA - **FIRMWARE** Galleria Pregliasco 17
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) -**KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313

UMBRIA
PERUGIA - **MIGLIORATI PIERO** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R.D'Andreotto 49/55

VENETO
LEGNAGO (VR) -**FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco3457
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

A BIT OF "FANTASY"

Una strana puntata, questa di Bit Of Fantasy di Febbraio: i due giochi RPG presentati dovrebbero rappresentare il passato ed il futuro dei Giochi di Ruolo — si tratta del primo e dell'ultimo 'episodio' della leggendaria serie di Ultima — ma finiscono col confermare ancora una volta l'amara verità che sempre più spesso vediamo affacciarsi dal panorama del software ludico, e cioè che i tempi d'oro della programmazione di giochi sembrano ormai lontani, e la commercialità trionfa quasi sempre sull'impegno artistico e cerebrale. Ma lasciamo perdere i preamboli, e diamo un'occhiata...

ULTIMA I

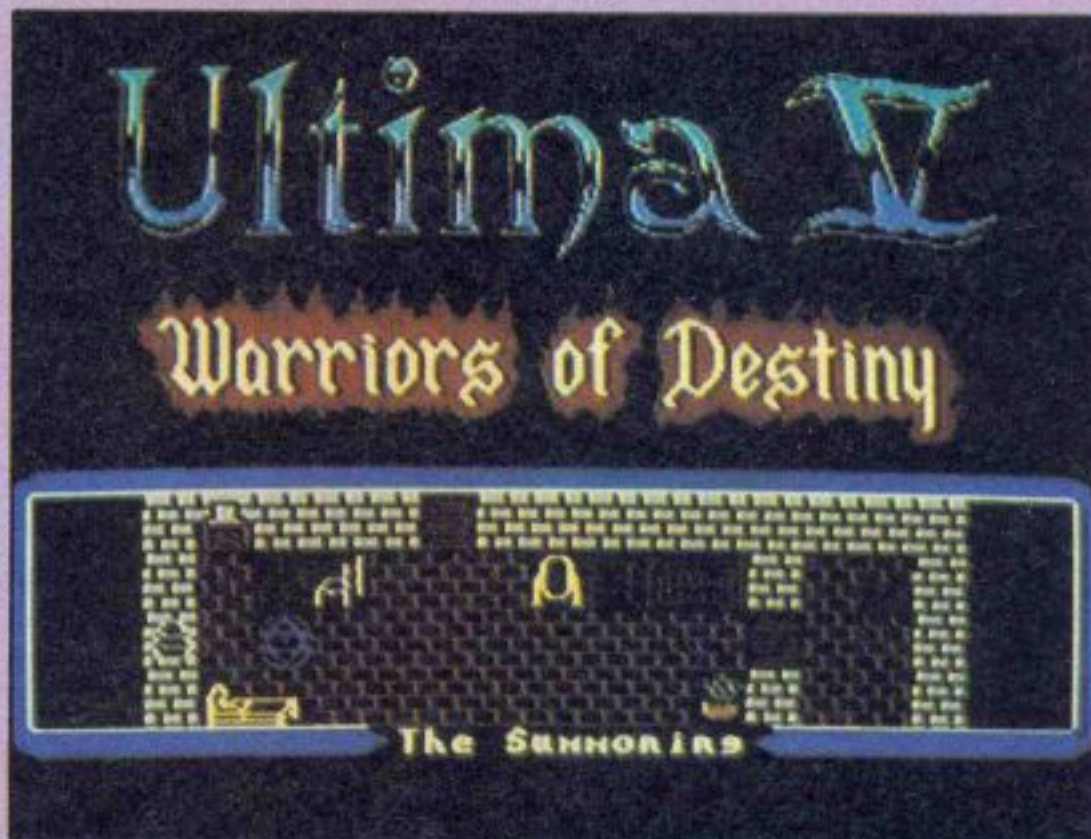
Origin Systems

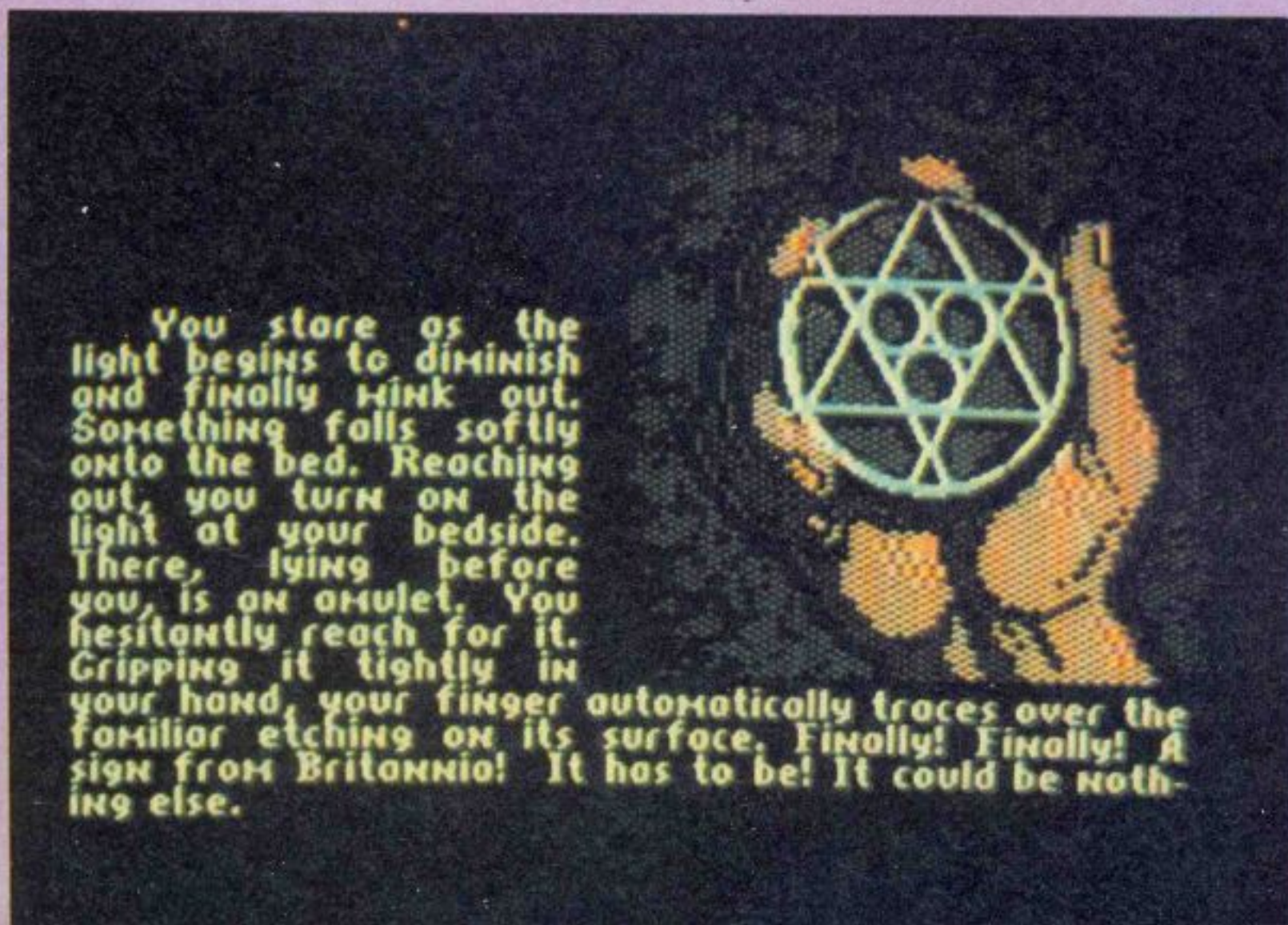
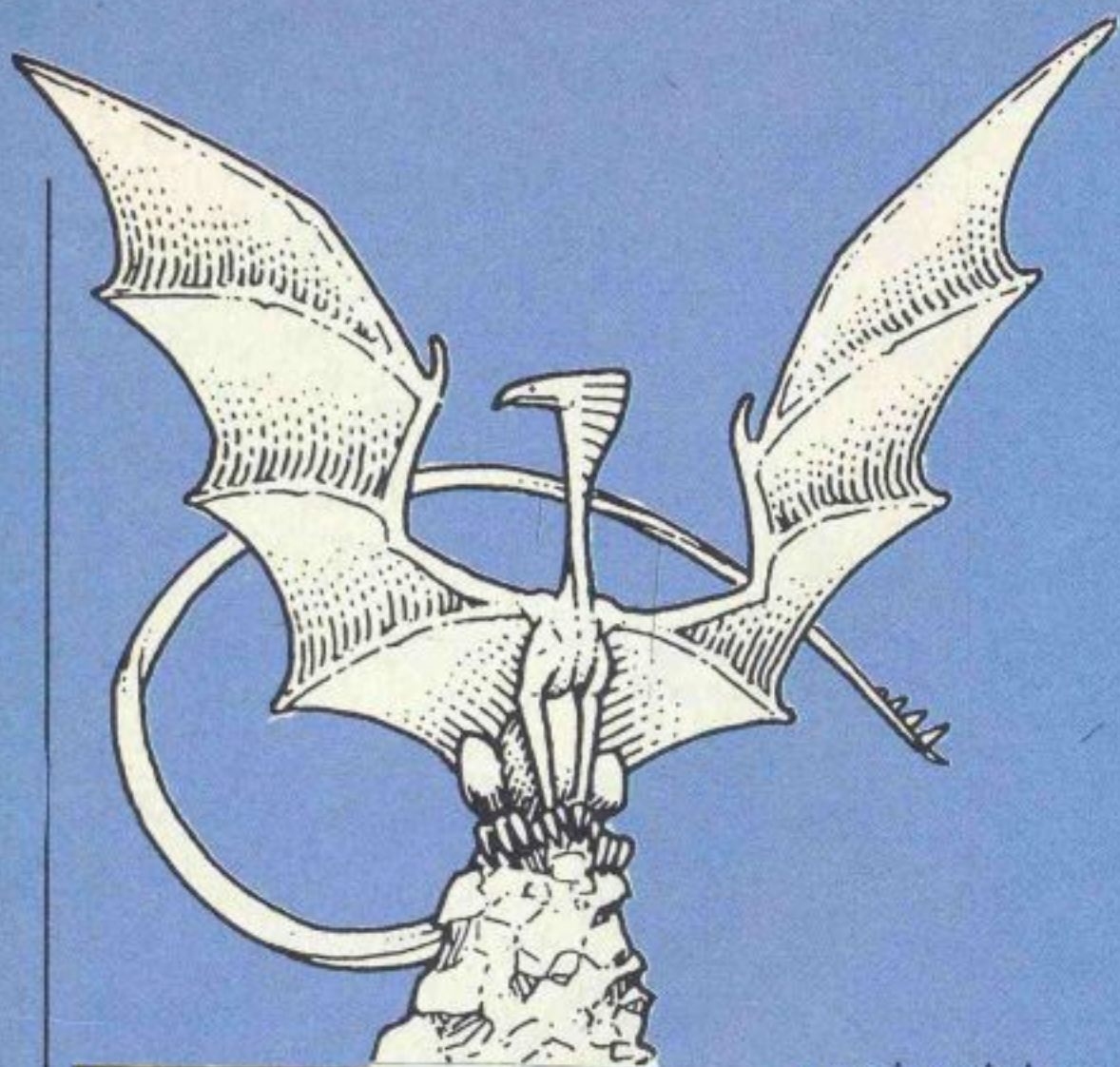
Ultima IV è stato il primo gioco a ricevere un voto pari al 100% su Zzap!, ma dove sono andati a finire i capitoli precedenti? Di che parlavano la prima e la seconda parte di questa "avventura di proporzioni epiche"? Dopo l'incredibile successo di "Quest of the Avatar", il buon Lord British (o Richard Garriott, che comunque si fregia del titolo di Presidente della Società di Anacronismo Storico) ci presenta a grande richiesta un remake del primo episodio della saga, intitolato semplicemente Ultima.
Questo programma, scritto originariamente su di un computer Apple nel "lontano" 1980, tratta della prima avventura di colui che diventerà poi Avatar nel quarto capitolo della serie. Lo scopo del gioco è di sconfiggere il negromante Mondain e liberare così le terre di Britannia dalla sua malvagia influenza. Come sempre, avete a disposizione armi e magie in quantità (che vanno acquistate negli appositi negozi) ed una vastissima mappa fitta di città e castelli da esplorare.
Rispetto ad altri giochi di ruolo, Ultima I presenta alcune particolarità interessanti: oltre alla strana caratteristica di dover comprare le magie come se si trattasse di patate o cavolfiori, la valuta di Britannia si divide - come in D & D - in monete di diversi metalli e valori, di cui abbiamo un esempio tangibile nella confezione. Il giocatore può poi scegliere se servire il "legale" British od il "caotico" Black King, ed infine lo shock più grande si ha quando, in vari punti del gioco, ci spostiamo da un mondo all'altro in astronave!
Il gioco si sviluppa infatti in quattro diversi pianeti/epoche di cui possediamo le mappe, questa volta su cartoncino invece che stoffa. La sconfitta di Mondain sarà possibile solo visitandoli tutti ed esplorandone i dungeons, che nella migliore tradizione RPG abbondano un po' ovunque.
A differenza degli altri capitoli della serie, in Ultima I le nostre possibilità di interazione con gli abitanti delle terre di Britannia sono molto ridotte, così come tutta la grafica del gioco è estremamente semplice e "minimalista". La visuale dell'ambiente è costante durante tutto il gioco, ed anche i combattimenti avvengono senza alcun mutamento grafico. Un'ultima caratteristica non particolarmente esaltante del gioco è data dalla totale assenza di sonoro, che unito alla monotonia della grafica può infastidire alcuni giocatori.
Dopo questo elenco di mancanze (e mi ero dimenticato di dire che giochiamo totalmente da soli, senza l'appoggio di nessun altro avventuriero!) potreste aspettarvi un giudizio finale negativo, ma la nostra impressione riguardante questo programma è invece buona. Tutto il gioco funziona velocemente (sta su di una facciata sola di disco) e senza problemi, a differenza di quel che accade con Ultima V, e le partite si susseguono rapide creando l'ormai famoso "fenomeno Boozah!".
Certamente, Ultima I non può sostenere il confronto con molti altri giochi - forse solo con Questron I - ma bisogna ricordare l'età del programma. Otto anni fa questo titolo si meritò il premio quale miglior programma dell'anno, e come tale va considerato: un ritorno nostalgico agli albori degli RPG computerizzati, senza il quale oggi non avremmo meraviglie come Ultima IV, Wasteland o Death Lord.

PRESENTAZIONE 68%
Mappe, istruzioni al limite della perfezione ed un sacchetto di monete di Britannia!
GRAFICA 50%
Ogni elemento sta in un carattere, non c'è animazione e si riesce ad apprezzare tutta l'evoluzione grafica degli ultimi otto anni.
SONORO 10%
Un paio di "Beep" e di "Crunch" ogni tanto, ma null'altro.
APPETIBILITA' 80%
E' la grande occasione per mettere le mani su di una leggenda!
LONGEVITA' 65%
Forse solo i veri appassionati lo finiranno, ma tutti gli altri dovrebbero avere di che divertirsi per un bel pezzetto.
GLOBALE 52%
Mostra tutta la sua età, e va vista come una curiosità per appassionati più che come un prodotto competitivo.

ULTIMA V

Origin Systems

Da quando abbiamo aperto la nostra rubrica di RPG Fantasy (che speriamo non subirà più i salti dei numeri precedenti) la redazione è stata invasa da dozzine di role games per computer: dove erano stati nascosti sino a quel momento?
La risposta sfugge anche ai nostri super esperti, che del resto sono rimasti anche piuttosto sconvolti dalla pubblicazione quasi contemporanea di Ultima I e di questo Ultima V. Quando il software è arrivato in redazione, anzi, sono sorti dubbi amletici su quale gioco recensire per questo numero.
I problemi, come vedete, sono stati risolti passando incredibili nottate svegli a giocare ad entrambi (per non parlare di Zak McKraken & The Alien Mindbenders!) e a tormentarci prima di emettere il nostro augusto verdetto. Perché mai tormentarsi, direte voi: se Ultima IV ha addirittura ricevuto due punteggi di 100%, figuriamoci il quinto, no? NO!
Ebbene, purtroppo le cose non stanno così. Ultima V non solo non merita nessun 100%, ma neppure un globale nei limiti della decenza! Ma vediamo le cose con calma...
Venite richiamati nel regno di Britannia dall'apparizione del Codex che avevate scoperto alla fine di Ultima IV, dove scoprite che tanto per cambiare le cose sono terribilmente incasinate: Lord British si è infatti disperso durante l'esplorazione di un continente sotterraneo appena scoperto, ed il regno è ora in mano al crudele tiranno Blackthorne ed ai suoi Signori Delle Ombre.
Avete l'occasione di incontrare questi tetri figuri sin dal vostro drammatico arrivo, durante il quale il buon Shamino viene colpito molto duramente da una freccia magica. Correndo, vi recate a casa del bardo Iolo per rimediare alla ferita, e qui il gioco inizia.

Come al solito, il vostro compito è di reclutare un gruppo di avventurieri con il quale andare in giro per Britannia a riparare torti, difendere gli indifesi e possibilmente ritrovare Lord British. Dall'ultima volta che siete stati qui sono cambiate molte cose, ed ora sulla mappa si trovano numerosi villaggi di capanne oltre alle grandi città, che peraltro sono state ricostruite più belle di prima.
Fra le numerose variazioni a livello di gioco troviamo un nuovo sistema di combattimento che permette di mirare i propri colpi in un qualsiasi punto della mappa, la presenza di giorno e notte (durante la quale tutti dormono ed accadono strane cose un po' ovunque), prezzi terribilmente rincarati e la costante presenza invisibile degli emissari di Blackthorne, che creano una notevole atmosfera.
Purtroppo, questi ed altri miglioramenti teorici (come ad esempio la possibilità di intavolare veri e propri dialoghi con i personaggi incontrati) svaniscono di fronte alla loro pessima realizzazione, questa volta affidata ad un programmatore sconosciuto piuttosto che al fido Chuckles. Durante il gioco si presentano infiniti bug e notevoli discrepanze fra il programma reale ed il gioco descritto dai caotici manuali di gioco, e presto il tutto risulta fastidiosamente contorto sino a rasentare l'ingiocabilità.
Sarebbe ora inutile stare ad elencare i numerosi falli riscontrati nella programmazione di Ultima V, ed oltretutto doloroso per la terribile delusione dataci da quello che poteva essere il più bel programma di tutti i tempi. L'unica cosa che possiamo fare per chi avesse intenzione di acquistare questo titolo è di avvertirlo del grosso errore che potrebbe compiere, trovandosi di fronte ad un grosso bug con un po' di programma intorno. Unitevi tutti al nostro pianto di disperazione e, se volete giocare con un bel role game, orientatevi sui numerosi altri prodotti che affollano le vetrine dei negozi in questo periodo... o al limite ad Ultima IV!

PRESENTAZIONE 78%
Completa come sempre, ma questa volta la redazione dei manuali a cura di sconosciuti dà un certo senso di imprecisione e di caos.
GRAFICA 80%
Molto migliorata rispetto ad Ultima IV, è ora varia e molto definita, anche se gestita cronicamente male.
SONORO 30%
Le musiche sono disponibili solo su 128, e gli effetti sonori farebbero inorgoglire uno ZX81.
APPETIBILITA' 96%
Grandioso sino a che pensate di essere voi a non avere capito i manuali...
LONGEVITA' 5%
... ma quando vi accorgete che è proprio il programma a non funzionare come dovrebbe vi vien voglia di buttare via i dischetti e soffiarvi il naso nella mappa di stoffa!
GLOBALE 20%
Un ignobile conversione del bel gioco per Apple II adatto solo ai veri masochisti e che vi farà rimpiangere i tempi di Ultima III e Questron I.

RPG Strategie

Finalmente nella rubrica 'A bit of Fantasy' cominciano a comparire le prime soluzioni ed i primi consigli, ovviamente con un certo ritardo rispetto alle pubblicazione per motivi facilmente immaginabili.
Iniziamo quindi con il classico dei classici degli RPG, Ultima IV, che molto filo da torcere ha dato (e darà) ai poveri avventurieri che osino avvicinarvisi.
Ringraziate quindi il nostro eroico Giancarlo Polidoro che dal suo Dungeon di Rozzano (beh, in effetti tutto Rozzano sembra un Dungeon) alla luce della sua ultima torcia ci descrive come diventare Avatar, maestro di virtù.
Per addivenire a ciò (adesso non esageriamo con le forme poetiche; NdDE) bisogna entrare in possesso delle otto rune, simboli delle virtù, che vi forniscono l'accesso ad altrettanti templi e dei relativi Mantra (antichi canti sacri) che vi consentano di focalizzare i propri pensieri per meditare sulle virtù.
Ecco dove cercare le otto rune ed i relativi mantra:

ONESTA'
Cercate la runa dell'onestà nella città di Moonglow. Appena passato il ponte all'entrata, dirigetevi a nord e cercate sotto la cassa d'oro di Mariah. Il Mantra dell'onestà è AHM. Sempre a Moonglow troverete Mariah disposta a far parte del vostro gruppo.

COMPASSIONE
Cercate la runa della compassione nella città di Britain, alla fine del corridoio che porta agli alloggi, in fondo a sinistra. Il Mantra della compassione è Mu. A Britain cercate Iolo, anche lui sarà disposto ad unirsi al gruppo se glie lo chiedete (JOIN).

VALORE
Cercate la runa nella città di Jehlom, dovrete per questo chiedere informazioni NOSTRO. Qui Geoffrey il guerriero può aiutarvi. Il mantra relativo è RA.

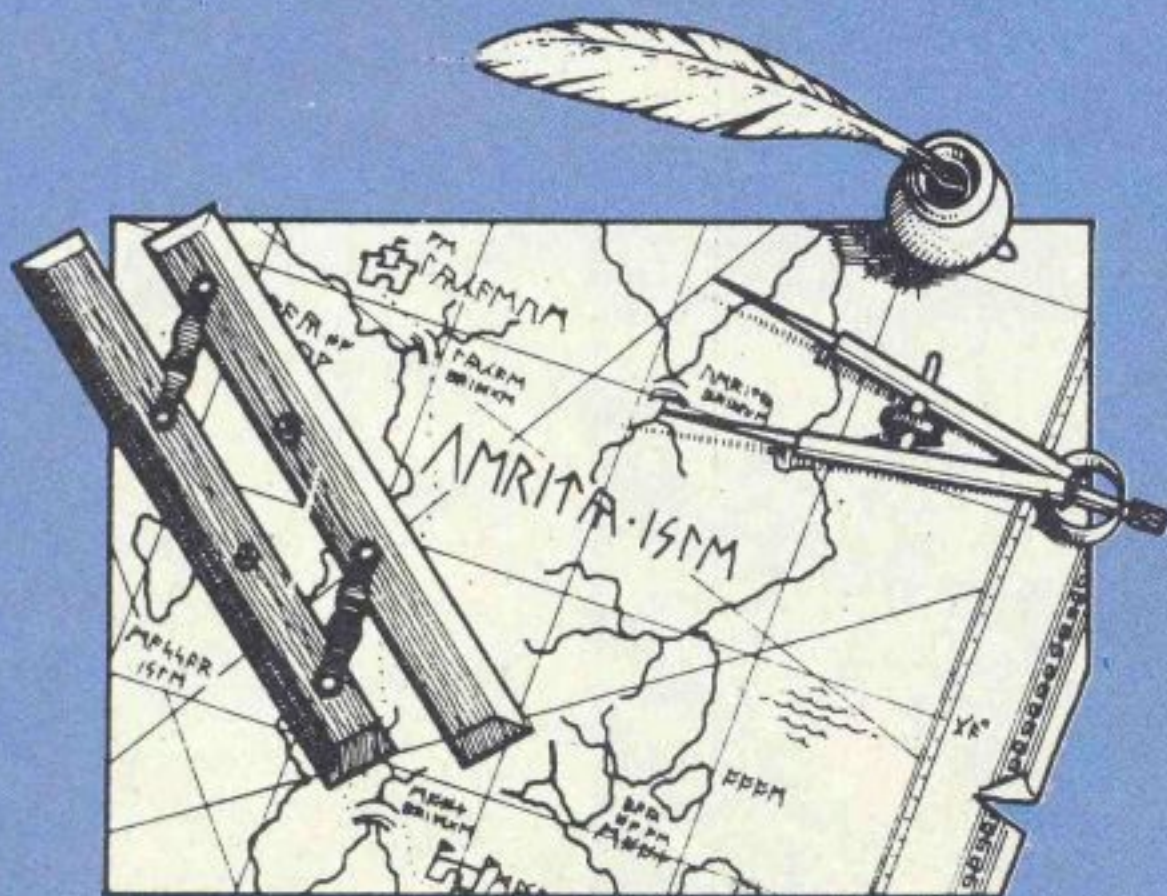
GIUSTIZIA
La runa della giustizia è a Yew e si trova nella cella a nord della prigione, dove è rinchiuso un mercante. Il Mantra è BEH.

SACRIFICIO
Nella città di Minoc si trova un fabbro. Dovrete cercare la runa all'interno della forgia, proprio in mezzo al fuoco, assicuratevi quindi di essere al massimo dei vostri punti ferita. Il Mantra è CAH.

ONORE
Trinsic è la città dell'onore. Appena entrati dirigetevi a sudovest, la pietra è all'interno del campo di energia. Il Mantra è SUMM.

SPIRITUALITA'
La runa si trova nella camera del tesoro di Britannia (a questo proposito vi sconsigliamo di toccare il tesoro se non volete essere attaccati dal corpo di guardia di Lord British al gran completo). Il nome del Mantra è OM.

UMILTA'
La runa dell'umiltà si trovava un tempo nella città di Magincia, ora distrutta dai demoni per la sua superbia. Tale runa giace ora nel villaggio di Paw, a nord di Trinsic. Entrati nel villaggio cercate al suo estremo confine meridionale, in mezzo alle montagne che le fanno da confine (chiedete al pastore lì vicino). Il Mantra dell'umiltà è LUM. Per chi fosse interessato ad entrare nelle rovine di Magincia rubi una nave ai pirati o entri nel Moongate con la luna di Felucca nella posi-

zione dell'ultimo quarto.

In ognuna delle otto città di Britannia c'è un personaggio disposto a seguirvi, se vi dimostrerete degno nella corrispondente virtù:

Moonglow: Mariah, utente magico.
Britain: Iolo il bardo.
Jehlom: Geoffrey il guerriero.
Yew: Jaana il druido.
Minoc: Julia il fabbro.
Trinsic: Dupre il paladino.
Skarabrae: Shamino il ranger.
Magincia: Katrina il pastore.

Una volta ottenute le otto rune bisogna andare a meditare per tre cicli nei rispettivi templi sparsi per tutto il continente di Britannia e precisamente:
Onestà: nell'isola a nord di Verity Isle.
Compassione: ad est di Britain, passato il primo ponte.
Valore: il santuario si trova sull'isola a sud di Jehlom.
Giustizia: nella penisola a nordest della città di Yew.
Sacrificio: in un lago ad est Minoc (vi si accede entrando con una nave nel gorgo).
Onore: nella penisola ad est di Trinsic.
Spiritualità: entrate nel Moongate di Skarabrae con la luna piena.
Umiltà: sulla costa nord dell'isola degli abissi (molto a sud dell'isola della verità).
Fate attenzione perché questo santuario è protetto da una miriade di demoni e magici Balron, inoltre attenzione all'entrata che si trova ad ovest dell'isola degli abissi, questa è una trappola piena di navi pirata ed una volta entrati non se ne esce più.

Per quanto riguarda gli svariati oggetti che vi potranno essere utili nel vostro lungo viaggio:

L'erba NIGHTSHADE: chiedete al mago Virgil.
L'erba MANDRAKE ROOT: chiedete alla Folley Tavern in Paw.
A VESPER, un villaggio a sudest di Minoc troverete la corporazione, che vi potrà rifornire di oggetti quali torce per i dungeon, gemme magiche in grado di funzionare come mappe e le tanto sospirate chiavi universali in grado di aprire qualsiasi porta.
Potrete trovare le stesse cose nell'isola dei Bucanieri, in mezzo all'oceano ad est di Paw.
Bisogna poi cercare le pietre magiche nei vari dungeon, i sotterranei hanno delle camere con degli altari, in tre di questi sono sepolte tre chiavi (una per ogni principio: verità, amore, coraggio).
Queste chiavi aprono la camera del Codex che contiene l'ultima saggezza.
Concludo questa lettera con un utilissimo trucco per i negozi di erbe: quando chiedete dei reagenti vi viene mostrato quanto dovete pagare, battete sempre il numero uno, così facendo otterrete i reagenti voluti a prezzi minimi.

Distinti saluti. Thorgan il guerriero, alias Giancarlo.

P.S. Si è spenta l. torcia.

L'appuntamento e sul prossimo numero, con due soluzioni che molti (troppi!) di voi state aspettando... ma non vi dico di cosa si tratta — semplicemente, pensate a due giochi famosissimi e molto, molto recenti..

Now BATMAN IS ALIVE! . . .
ON YOUR HOME MICRO
BATMAN
THE CAPED CRUSADER
HA HA HA HA HA HA HA HA
BATMAN TM & © 1988 DC COMICS INC
CASSETTE
SPECTRUM AMSTRAD
COMMODORE
£9.95
ocean
WAKELIN

TECNICAMENTE PARLANDO

I nostri colleghi di The Games Machine hanno pubblicato sul loro ultimo numero una marea di dati tecnici relativi ai loro mostri a 16 bit: il minimo che potessimo fare a questo punto era di controbattere con le tabelle tecniche dei nostri beneamati elaboratori ad 8 bit.
Eccovi tutta la verità sulle capacità dei vostri beniamini, e se state bene attenti a certi dati potreste avere delle belle sorprese...

LE VOCI DELLE TABELLE

PREZZO - Questa voce è stata omessa, dato che i prezzi possono variare in modo spaventoso da un negozio all'altro. Per un prezzo indicativo potete comunque consultare i listini ufficiali, ma la cosa migliore è appunto quella di interpellare i negozi (assicuratevi che in entrambi casi si parli di prezzo IVA compresa). A volte (o spesso?) i computer vengono venduti in formato di 'pacchi dono' (con software, joystick, etc.) ed i prezzi possono essere molto diversi da un negozio all'altro o da una parte all'altra d'Italia, per cui il modo migliore per saperne di più su questo aspetto della tabella è di rivolgersi ai negozi più vicini, spulciare fra le pagine delle riviste le pubblicità dei negozi o delle ditte che vendono per corrispondenza, oppure dare un'occhiata al mercato dell'usato (quest'ultima soluzione è un po' più rischiosa, naturalmente)

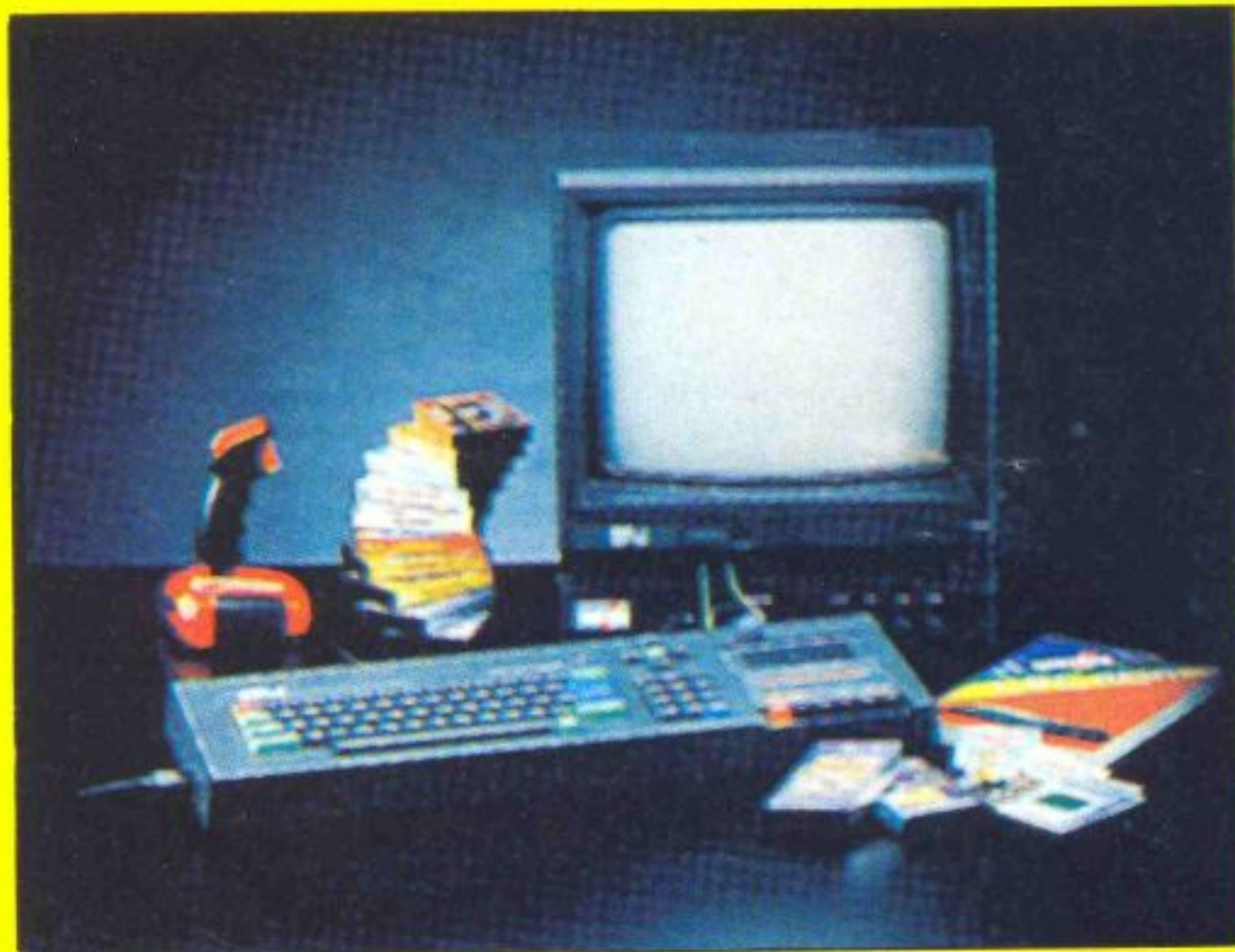
Alan Sugar, Presidente della Amstrad plc

La console può rappresentare una valida alternativa ad un 8-bit?

MEMORIA — non lasciatevi incantare dalle demo o dalla pubblicità che mostra macchine apparentemente economiche sulle quali girano programmi o giochi megagalattici. Molti computer — l'MSX, ad esempio — sono venduti con diverse configurazioni caratterizzate da 'quantità' di memoria differenti e, a causa dei prezzi attuali dei chip di RAM, le memorie vengono a costare parecchio. Questa assume un'importanza particolare quando si tratta di package che utilizzano grafica digitalizzata o suoni/musica campionati.
La memoria viene misurata in bytes, kilobyte (abbreviato in K; 1K=1.024 bytes). Alcuni modelli di computer più costosi sono dotati di disk drive interni, oppure è possibile reperire un drive esterno per i modelli più economici. Questi ultimi sono di grande utilità quando si utilizza molto di frequente del software applicativo, dato che i programmi possono essere caricati molto più velocemente che non tramite cassetta.

MICROPROCESSORI — le caratteristiche importanti di un microprocessore sono a) la lunghezza di parola (word lenght) e b) la velocità. Ricordiamoci che

per 'parola', in informatica, intendiamo una quantità di bit (binary digit, ovvero cifra binaria). Una notevole lunghezza di parola ed un'alta velocità possono significare che rappresentazioni grafiche anche complesse si muovono molto velocemente (e che le operazioni numeriche in applicazioni come database o fogli elettronici sono anch'esse accelerate di molto).
La lunghezza di parola è in genere pari a 8, 16 o 32 bit — una macchina a 16-bit può elaborare in una sola volta il doppio di dati di una macchina a 8-bit. La velocità viene misurata in megahertz (MHz), che sta a significare 'milioni di bit elaborate al secondo'.
Per cui una macchina come il Sinclair Professional PC, dotata di un microprocessore a 16-bit che funziona a 8MHz, mastica ogni secondo 8 milioni di parole, lunga ognuna 16 bit.

Foto: *un Amstrad CPC 464*

La maggior parte dei personal computer possiede un unico microprocessore che fa girare il software; alcuni hanno anche dei microprocessori 'dedicati' per gestire grafica e suono, in modo da rendere più veloce l'elaborazione dei dati.

RISOLUZIONE — ovvero il numero di pixel sullo schermo (non vorrete che ci mettiamo anche a spiegare cos'è un pixel, adesso?). Alta risoluzione significa un grafica molto più definita (dettagliata) e quindi più realistica.
La risoluzione (grafica) viene misurata con due cifre: il numero di linee di pixel orizzontali e verticali che attraversano lo schermo, sotto forma di moltiplicazione (Es. 256x128).
Tuttavia, una più alta risoluzione permette l'utilizzo contemporaneo di un minor numero di colori sullo schermo, dato che essi portano via molta memoria.

PALETTE CROMATICA — il numero totale dei colori disponibili sul computer (anche se non tutti nello stesso tempo!).

SONORO — i fattori importanti sono in questo caso i canali (il numero di toni diversi eseguibili nello stesso tempo) ed ampiezza di tono (misurata in ottave — un'ottava può essere descritta come la distanza, ad esempio, di un MI dal successivo sulla tastiera del pianoforte).
Una maggiore quantità di canali garantisce un suono più ricco e meno metallico.

VIDEO — La maggior parte dei computer è collegabile ad un televisore oppure a un monitor, per mezzo di un cavo che va ad inserirsi in una determinata presa.
Oggi, la maggior parte degli output per monitor sono di alta qualità in standard RGB. Ma alcune macchine più vecchie (è il caso degli otto bit) utilizzano un uscita in video composito, che non permette una così alta risoluzione grafica.

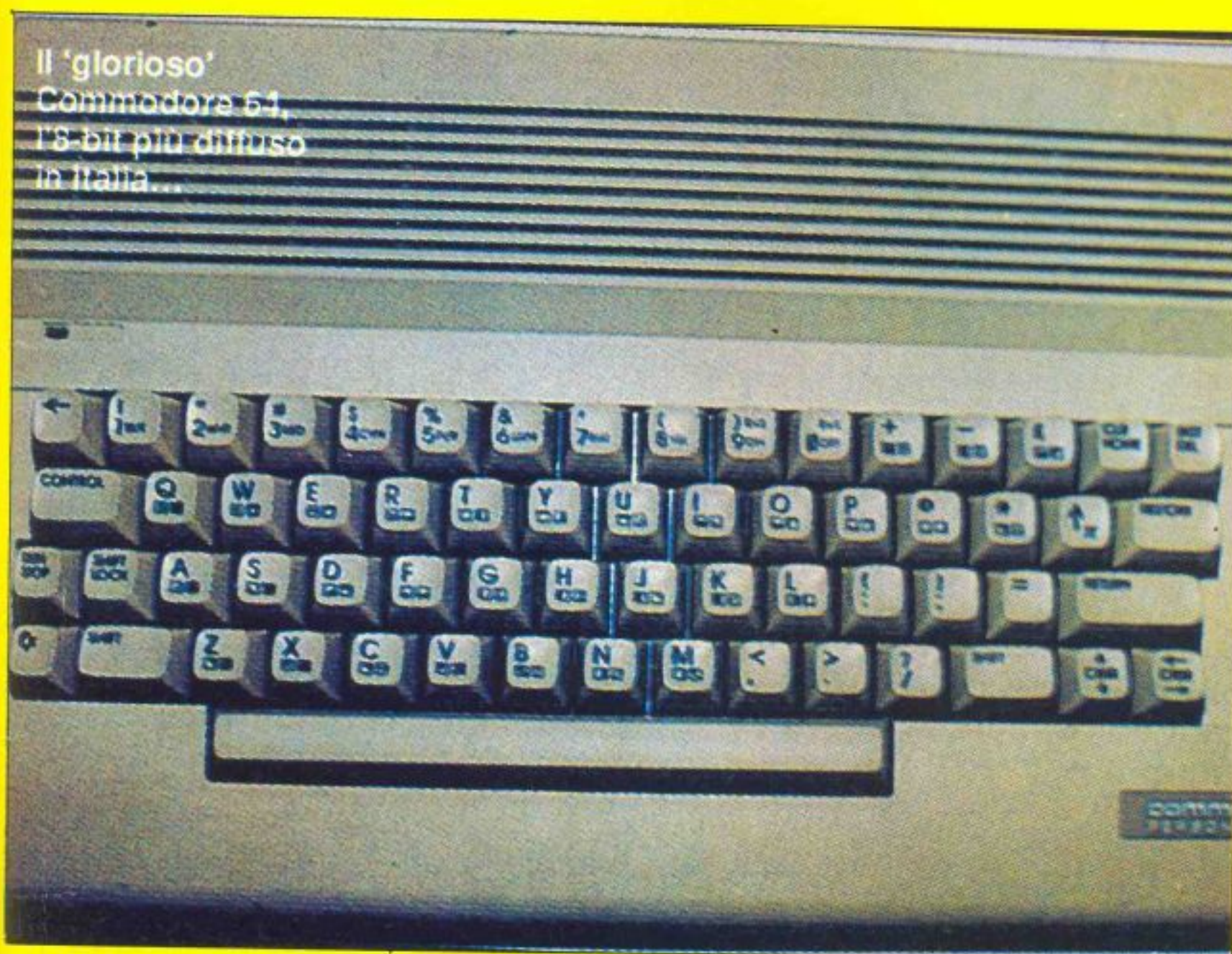
FORMATO DEL SOFTWARE — il software giunge sotto forma di cassette, dischi o cartridge (queste ultime tipiche delle console, ma presenti anche per l'MSX). In genere, questo non è un aspetto tenuto molto in considerazione — se la macchina è abbastanza famosa, ci saranno sicuramente delle software house che produrranno del software per essa. I dischetti vengono sotto diversi formati: quelli da 5 pollici e un quarto sono molto diffusi ma stanno cedendo lentamente il passo a quelli da 3 pollici e mezzo, molto più capaci e resistenti, oltre che meno ingombranti. Esiste poi il formato 'non-standard' da tre pollici dell'Amstrad o quello dei 'quick-disk' della Philips, come anche i vecchi microdrive (cartucce di nastro avvolto a spirale) o i 'wafer disk' dello Spectrum, ormai estinti.
La capacità dei dischetti è abbastanza variabile, ma fra gli otto bit le macchine che possono formattare un maggior numero di Kbyte su disco sono senza dubbio gli MSX nel formato da 3 pollici e mezzo, se non si considerano le relative interfacce per disk drive nate per lo Spectrum in versione base (Kempston, Disciple, etc.).
Sul prezzo dei dischetti ci si potrebbe scrivere un libro, dato che ognuno fa il prezzo che vuole: in generale quelli da 3,5 pollici hanno un prezzo che va dalle 2.000 alle 7.000 lire, ma è possibile trovarne a meno (i cosiddetti 'bulk', ovvero non marcati) o anche più costosi (certificati doppia faccia/doppia densità, etc.).

PORTE — Joystick, stampanti, modem, mouse, apparecchiature musicali MIDI, drive esterni, etc. vengono collegati tutti al computer attraverso delle porte I/O (o ingressi/uscite). Assicuratevi che il modello da voi scelto abbia tutte le porte che vi servono — e dato che stiamo parlando di negozianti, non accettate mai come risposta un 'probabilmente'.

SOFTWARE — E' ormai ovvio e risaputo ma... quell'incredibile meraviglia di macchina è inutile se non c'è qualche gioco che può girare nella sua RAM!

AMSTRAD CPC

MEMORIA — CPC464/CPC664 64K, CPC 6128 128K
PROCESSORE — Zilog Z-80 ad 8 bit, 4MHz.
RISOLUZIONE — 160x200 (sino a 16 colori su schermo), 320x200 (4 colori) o 640x200 (monocromatico).
PALETTE CROMATICA — 27 fra colori e sfumature.

Il 'glorioso' Commodore 64, l'8-bit più diffuso in Italia...

SONORO — 3 canali su 8 ottave attraverso l'altoparlante interno, ma è possibile un'uscita in stereo. La qualità del sonoro si avvicina a quella dei primi coin op. Nessuna porta MIDI.
VIDEO — Viene fornito un monitor con tutti i modelli, con uscita RGB.
FORMATO DEL SOFTWARE — Nastri o dischetti da 3 pollici. I drive formattano 180K per lato.
PORTE — il CPC464 possiede una porta parallela Centronics, una DIN RGB a 6 poli, una uscita in stereo da 3,5 mm, joystick, una porta di espansione PCB per il drive e un'interfaccia RS232. I CPC664/6128 mancano della RS232 ma hanno una porta per il registratore ed una per un secondo drive.
SOFTWARE — Vengono convertiti per i CPC praticamente tutti i giochi per C64 e Spectrum, ma tendono ad essere leggermente più lenti. C'è anche una buona selezione di uitility musicali, grafiche e di word processing.

COMMODORE C64/128

MEMORIA — Il C64 ha 64K, mentre il 128 ne ha 128 (geniale!)
PROCESSORE — C64: un 6510 ad 8 bit e 2MHz. C128: un 6502 ad 8 bit ed uno Z-80 Zilog, il tutto a 4 MHz.
RISOLUZIONE — C64: 320x200 (8 colori su schermo, ma il sistema di attributi limita il numero di colori che possono essere avvicinati). C128 in modo 128: 640x200.
PALETTE CROMATICA — 16 fra colori e sfumature.
SONORO — 3 canali su 8 ottave tramite l'altoparlante del monitor. Il chip sonoro SID 6581 è uno dei più evoluti montati su di una macchina ad 8 bit.
VIDEO — Connettori TV su tutti i modelli. Il 64 ha una porta video composita, mentre il 128 un'uscita RGB su un display ad 80 colonne.
FORMATO DEL SOFTWARE — Nastri o dischetti da 5.25. Si possono collegare due diversi drive esterni: il C1541 (che formatta 140K) ed il C1571 (340K).
PORTE — RGB (C128), video composito (C64), due porte joystick, nastro, TV, porta per espansioni, utente e seriale non standard.
SOFTWARE — Provate a pensare ad un qualsiasi programma: sul 64 esiste!

SINCLAIR ZX SPECTRUM

Nota: Lo Spectrum, ora costruito dalla Amstrad, è apparso in molte versioni: 16K, 48K, 48K+, 128K+, +2, +3. Attualmente vengono distribuiti solo gli ultimi due.
MEMORIA — A parte i casi ovvi, sia il +2 che il +3 hanno 128K. I modelli da 16K hanno 16K RAM+16K ROM, quelli da 48K ne hanno 48 di RAM e 16 di ROM.
PROCESSORE — Uno Zilog Z-80 ad 8 bit e 4 MHz.
RISOLUZIONE — 256x192 (8 colori su schermo, ma solo due all'interno di un blocco di 8x8 bit. E' questa la causa di tutti i problemi grafici della macchina.).
PALETTE CROMATICA — 8 colori che possono essere au-

... e il suo eterno rivale: lo Spectrum ▼

mentati sino a 16 con la funzione 'bright'.
SONORO — Il 128K+, il +2 ed il +3 hanno 3 canali di uscita sul monitor. Tutti gli altri un solo canale su altoparlantino interno.
VIDEO — Tutti hanno un'uscita TV. Gli ultimi 3 modelli anche una porta RGB.
FORMATO DEL SOFTWARE — Principalmente su nastro. I primi modelli usano un registratore esterno non dedicato, il +2 ha un registratore incorporato. Il +3 accetta dischi da 3 pollici, ma molti preferiscono usare il nastro a causa della inaffidabilità totale del drive. Il drive formatta 180K per lato.
PORTE — 16K, 48K, 48K+: porta espansione, due jack da 3,5mm per registratore e TV. Il +2 ha una porta espansioni, TV, per MIDI/RS232 come il 128K+. Inoltre possiede due porte joystick fuori standard ed un jack da 3,5 per il sonoro. Il +3 ha il set di interfacce del 128K+ ed una porta Centronics parallela per le stampanti ed una per il secondo drive. Gli ultimi modelli hanno anche una porta MIDI.
SOFTWARE — Lo Spectrum è il computer più diffuso in Inghilterra, e questo fa sì che siano disponibili quasi tutti i programmi scritti per il C64 oltre a diversi titoli prodotti esclusivamente per lui.

ATARI 130 XE

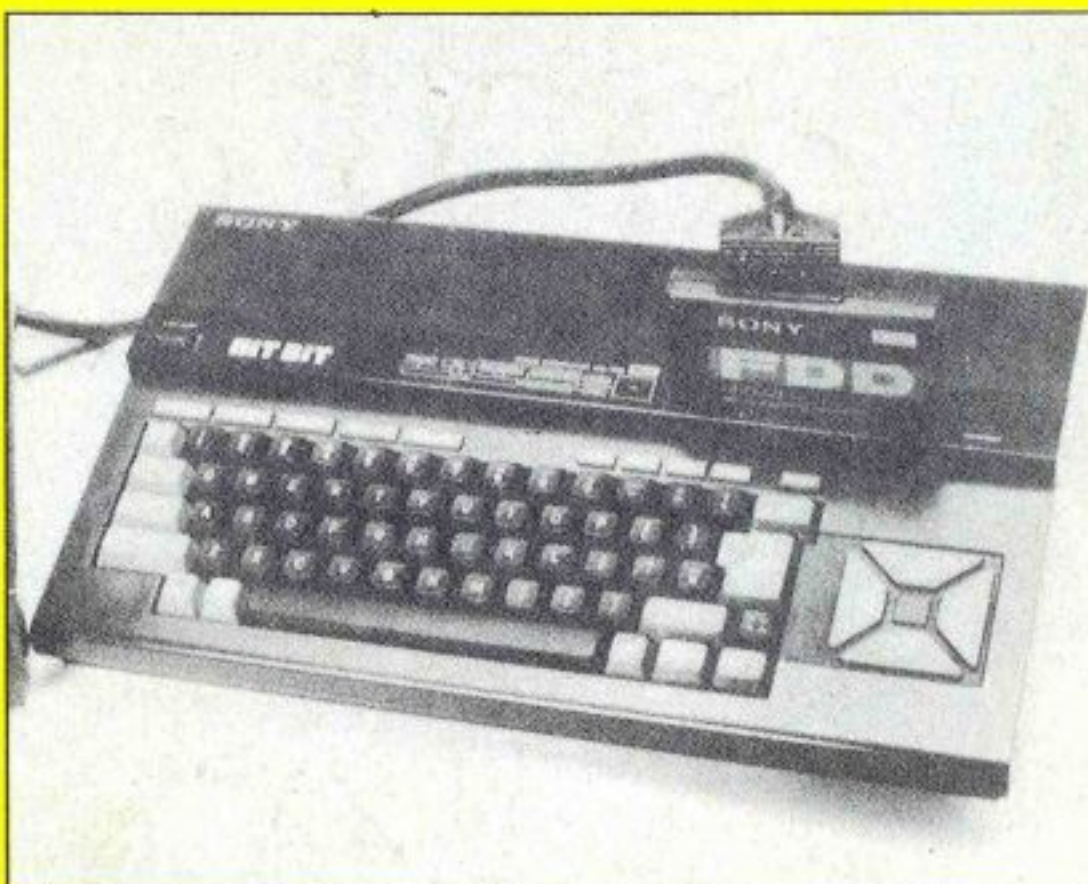
MEMORIA — 131K (esattamente 131.072 byte), e quasi 25K di ROM contenti il Sistema Operativo e il Basic.
PROCESSORE — Un 6502 C a 8 Bit con clock a 1.79 Mhz. A coadiuvarlo ci sono altri quattro chip custom: GTIA, che si occupa della grafica; POKEY, che si diverte a gestire il suono; ANTIC, la cui unica preoccupazione sono la memoria schermo e le porte di I/O; FREDDY, che fa il giocoliere con la RAM occupandosi del cosiddetto 'bank switching', ovvero l'attivazione/disattivazione dei banchi di memoria.
RISOLUZIONE — 320x192 pixel, con ben 5 modi testo (max 40 colonne per 24 righe) e 11 modi grafici.
PALETTE CROMATICA — Ben 256 colori fra cui scegliere.
SONORO — Quattro canali separati dei quali è possibile regolare la frequenza, la distorsione ed il volume.
VIDEO — Uscita modulata per TV e prese audio/video per monitor videocomposito.
FORMATO DEL SOFTWARE — Su nastri, dischi da 5 pollici e un quarto e cartucce rom.
PORTE — Uscita modulatore RF, presa monitor videocomposito, ingresso (slot) per cartucce ROM, prese joystick, porta seriale di I/O (per disk drive, stampante, registratore).
SOFTWARE — La compatibilità (verso il basso) con i modelli precedenti (Atari 800 XE/XL) assicura una notevole quantità di software giocoso e non, e oltretutto la Atari Italia sta facendo di tutto per arrivare alla produzione di software italianissimo. Tenete d'occhio le pagine di Zzap!

Un Atari 8-bit: il modello 130XE

MSX 1

MEMORIA — 64K di RAM e 32K di ROM
PROCESSORE — Il glorioso Z80A a 8 Bot con clock a 3,5 Mhz, coadiuvato da un Chip video e da uno per il suono.
RISOLUZIONE — 2 modi testo e 2 modi grafici con un massimo di 40 colonne per 24 linee e 256x192 pixel. Il secondo modo grafico prevede sprite multicolor.
PALETTE CROMATICA — 16 colori selezionabili.
SONORO — Chip audio YAMAHA S3527 o simile con 3 canali programmabili.
VIDEO — TV e monitor RGB (uscita DIN 5 poli) o videocomposito.
FORMATO DEL SOFTWARE — Su nastro, dischetto da 3 pollici e mezzo e cartridge.
PORTE — 2 slot per cartridge o interfacce (disk drive, etc.), 2 porte joystick, 1 parallela Centronics e una porta per registratore.
SOFTWARE — Moltissimi titoli (sebbene l'importazione sia minima nel nostro Paese) su nastro, disco o cartridge sia nella categoria dei giochi che delle utility e dei linguaggi. Esistono persino famosi programmi e sistemi operativi che 'ufficialmente' sono per MS DOS e che invece sono stati adattati per girare su MSX DOS (Wordstar, DBASE II, CPM Plus, etc.).

Ed ecco un MSX 1 ▼

ATTENZIONE!
Le tabelle pubblicate in queste pagine non hanno la pretesa di essere perfette: qualsiasi incongruenza o mancanza è pertanto possibile, e a tale proposito la redazione non se ne assume la responsabilità. Tuttavia si invitano i lettori o chiunque altro a segnalare eventuali errori.
GRAZIE.

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

A COMO

Via C.Plinio 11 Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO con novita' in arrivo tutti i giorni.

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

Tutte le novità software PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

BUSINNES POINT

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

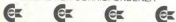
Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO COMMODORE "POINT"

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA ATARI

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

SI EFFETTUA LA VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Il Grillo Parlante

NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA